国内唯一掌机专门杂志

# 电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/15
VOL.41
零售价：9.80元
每月10/25日发售




光辉岁月

小马哥的二十年

内容升级
更多精彩

恶魔城 劲爆攻略

苍月的十字架

高达 基连的野望

ISSN 1672-8866






等你拿

# 大抽奖

## 参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.41的抽奖活动截止时间为9月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

## 祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

封面主题：逆转裁判DS



## 电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元



# 电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

# CONTENTS

VOL. 41 2005 / 15

# 彼者的主义




## 你认为NDS降价的消息如果属实会对国内市场有何影响

◆市场占有率一定会比现在大很多。（高平阳，14岁）
◆降价嘛，当然就会有更多的玩家购买。（马勇，21岁）
◆也许会连带PSP一起降价。（章书淼，17岁）
◆NDS会比IDS抢手！（林羽峰，14岁）
◆不会有太大影响，毕竟大家对IDS还有一丝期待吧。（朱江，18岁）
◆神游应该采取降价措施以跟进海外市场的情况。（李洋，19岁）
◆如果跌破1000元的话，应该可以像SP一样普及了。（刘志洋，14岁）
◆买NDS的玩家会增多，对IDS是个不小的冲击！（张延祚，17岁）
◆NDS降价，国内市场也会随之降价，说不定IDS也会降价。（王俊，16岁）
◆这可能会是让我们这些穷学生实现自己梦想的好机会，会对国内市场造成一定影响。（李文伟，15岁）
◆当然是买的人多了，对消费者来说是好消息。（李颖，16岁）
◆如果属实，我认为NDS将会售出更多的数量。（刘世界，12岁）
◆买NDS的人会更多，销量上涨。（张伊默，16岁）
◆如果降价，在国内应该有更多的玩家拥护。（孙昊，16岁）
◆降价会吸引更多的人购买。（姚灿，21岁）
◆降价固然好，但是估计支持中文的IDS仍会占上风。（袁林，18岁）
◆NDS如果再降下去，我相信会有大批的人购买，BOSS就只有数钱了。（曹雪，15岁）
◆如果降到1000以下，可能会威胁到IDS。（蒋旭涛，16岁）
◆IDS销售量下滑，NDS上涨，反正IDS也没有什么改进。（马文胜，16岁）
◆只有一个结果，那就是全买NDS。（李楠，13岁）
◆国内的NDS应该也会降价，还有IDS肯定也有价格浮动，总之会很便宜。（胡伯龙，15岁）

## 你对神游GBM紧随北美发售有什么看法

◆神游做的不错，只是不希望像IDS那样高价。（李俊杰）
◆太好了，那对中意GBM的玩家是个好消息。（许源，15岁）
◆希望神游能以低价策略在国内普及GBM。（李洋，19岁）
◆神游不应只注重跟紧硬件发售，目前IDS软件的问题更重要。（赵志强）
◆美观、小巧、时尚，比起现在的两部主机GBM才是真正的掌机。（龚文宇，13岁）
◆紧跟潮流，我们可以与日本、北美玩家同步了。（金夏飞，20岁）
◆神游终于能跟上国际的速度了，可喜可贺！（张延祚，17岁）
◆很好，这样就能让我们更早地体验到GBM的魅力了。（高平阳，14岁）
◆看来神游公司是想完全断绝水货的活路。（蒋旭涛，16岁）
◆真是不理解神游的作风，IDS那么晚出，GBM就那么快。（周信邦，18岁）
◆很不错的现象，神游越来越会圈钱了。（田志成）
◆这样做是好的，但我觉得还是多几款中文游戏才对。（刘泽泽，17岁）
◆不知道神游的GBM会不会有多款面板可供选择，有的话实在是太好了。（李炎，20岁）
◆太爽了！中国掌机终于能够跟上世界的潮流了，希望以后这种情况越多越好，我现在就开始攒钱！（徐伟，20岁）
◆神游终于有GBM了。（刘磊）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你认为PSP在中国投产会对国内市场有何影响。

2、在马里奥20周年之际，你想对马里奥系列说些什么。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

## 本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

## 投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

## 常用游戏类型说明

| | | |
|---|---|---|
| ACT | Action | 动作游戏 |
| AVG | Adventure Game | 冒险解谜 |
| ETC | ET Cetera | 其他类型 |
| FPS | First-Person Shooting | 第一人称射击 |
| FTG | Fighting Game | 格斗对战 |
| PUZ | Puzzle Game | 益智游戏 |
| RAC | Racing | 赛车游戏 |
| RAG | Rhythm Action Game | 音乐游戏 |
| RPG | Role Playing Game | 角色扮演 |
| RTS | Real Time Strategy | 即时战略 |
| SLG | Simulation Game | 模拟战略 |
| SPG | Sports Game | 体育游戏 |
| STG | Shooting Game | 射击游戏 |
| TAB | Table Game | 桌面游戏 |

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

## P060 极上攻略 最全面最详细的攻略指导



## P094 特别策划 专题企划创意不断



## P106 GBA达人王 达人风采王者霸气



## P116 热脑研究 游戏隐藏内容深入分析



## P132 软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究



## P156 掌上面面观 掌上风情一览无余



## P094 动作社区 热门游戏话题和资料都在这里



## P216 百家杂谈 玩家的感想在这里升华

# 电子天下·掌机迷 光盘目录

GBA新作



GBA史上最华丽的机战将于9月15日登场。本作中共有14部参战作品，相信本作一定会给大家带来一个惊喜！

## 超级机器人大战J最新影像

MD上的经典动作射击游戏火枪英雄在GBA上复苏，喜欢这个系列的玩家一定不要错过。

## 超级火枪英雄



NDS新作

## 恶魔城 苍月的十字架游戏演示





## 孤岛冒险 LOST IN BLUE 结局欣赏

PSP新作



## 合金装备ACID系列最新力作

高手竞技台



《银河战士 融合》BOSS战无伤影像(上)



《大金刚 摇摆之王》TIME ATTACK模式最速过关影像(上)

## PC部分

苍月的十字架

游戏原声

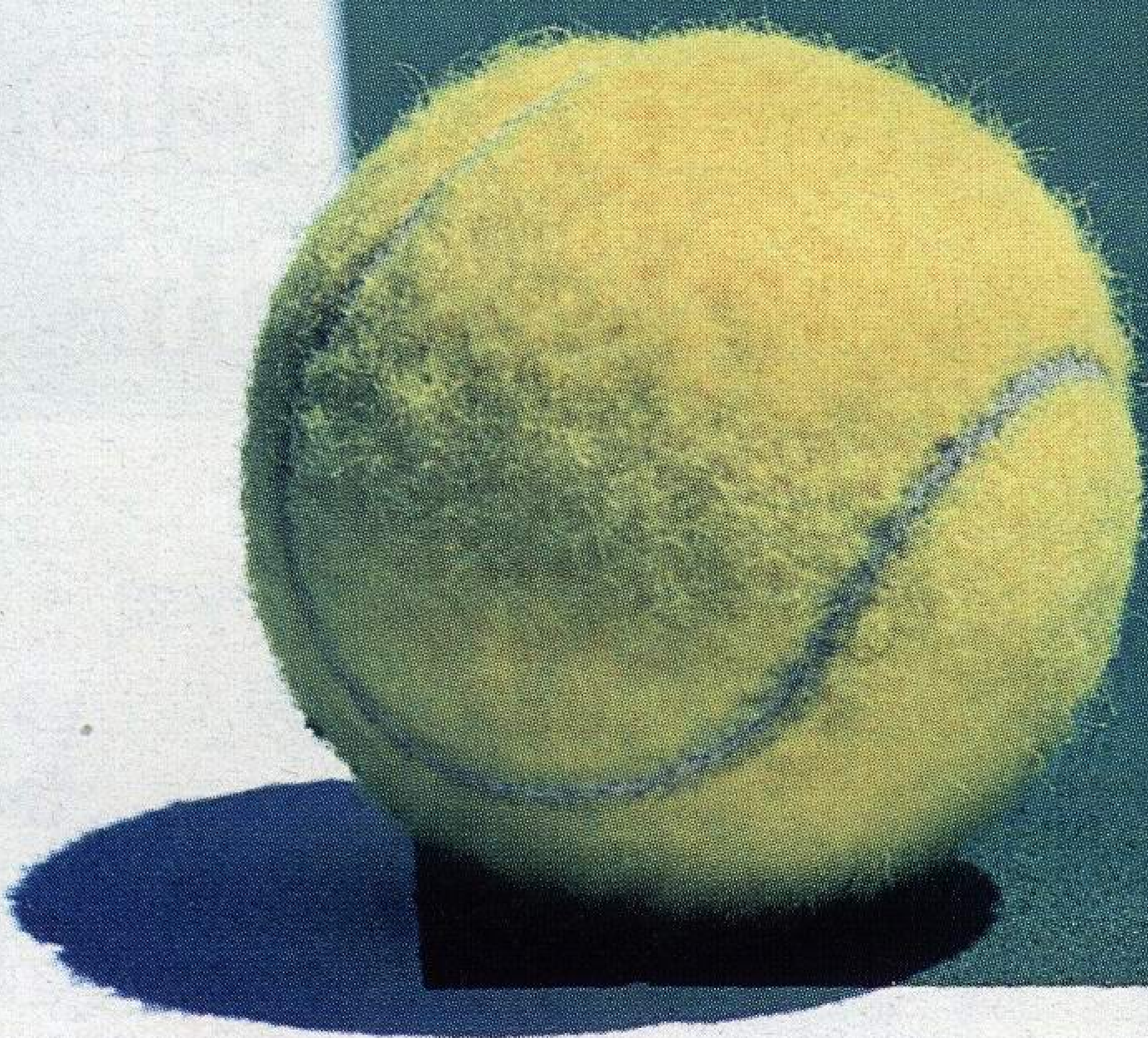
精美壁纸

实用工具



更多精彩请看本期光盘

二十岁了，
让我们网球场见。



# MARIO TENNIS Advance

マリオテニス



| 马里奥网球ADVANCE | | |
|---|---|---|
| Mario Tennis Advance | | |
| SPG | 任天堂 | 日版 |
| 3800日元 | 2005.09.13 | 1-4人用 |
| 容量未定 | 全年龄推荐 | 通信连接线 |

GBA

《马里奥》诞生20周年的纪念之作与任天堂新型主机GAME BOY micro同时登场！《马里奥网球》是一款任何人都可以通过简单操作轻松实现连续击打的白热化网球游戏！

## 只用A、B键就能实现的操作！



GBA屏幕中的网球场上同样可以出现精彩激烈的交锋！上旋、侧旋、重扣、抽杀、近吊、高挑、拦网都可以通过A、B键的组合轻松使出。由于操作非常简单，即使第一次玩也能很快实现对攻，每一位玩家都能充分感受到网球的战略性与爽快感。

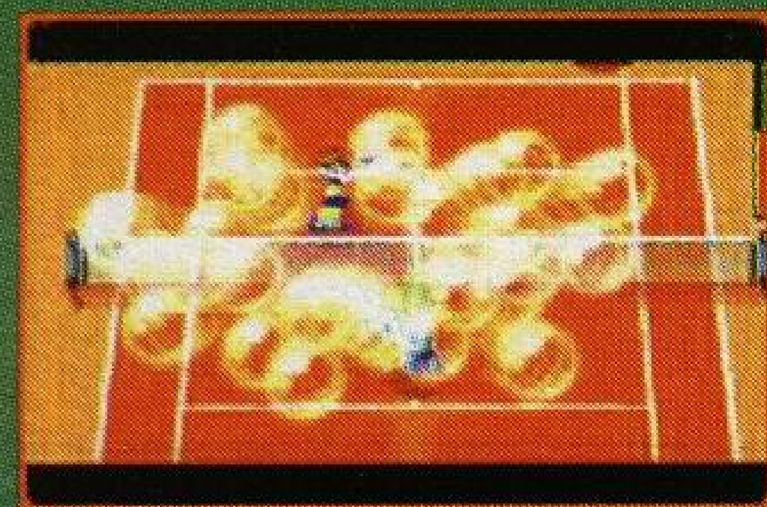


## 充实而多彩的特殊击球！



从NGC版开始加入的“特殊击球”如今已经凭借其高度的实用性和华丽的演出效果成为了本系列游戏最引人注目的特征之一。这是只有在《马里奥网球ADVANCE》中才能体会到的乐趣。

**——本作中还加入了新的特殊击球！——**



### 气泡捕捉击球

放出大量泡泡，用它们把网球吸过来，再打回去的反击式特殊击球。

### 幻影分身击球

像忍者一样作出一排分身，利用分身将距离自己过远而打不到的球打回去。

## 在背后支持着主人公的教练们！



### 阿历克斯(アレックス)

被称为“王家网球学园史上最强选手”的两位前作主人公中的一人。数年前以成为最强网球选手为梦想的阿历克斯如今正为了发掘继承自己“最强”称号的人才而继续努力。



### 妮娜(ニーナ)

前作的另一位主人公，拥有“全岛公开赛之花”称号的完美网球手，与阿历克斯并称学园最强。世界第一男女选手同时诞生在王家网球学园，这在当时被视为一个奇迹。



### 哈利(ハリー)

数年前活跃在王家网球学园的选手，曾与阿历克斯组成男子双打的黄金组合而闻名于世。现在与阿历克斯一起担任教导新人的任务，同时也作为学园选手活跃在赛场上。

## 任天堂知名形象迎来二十岁生日！



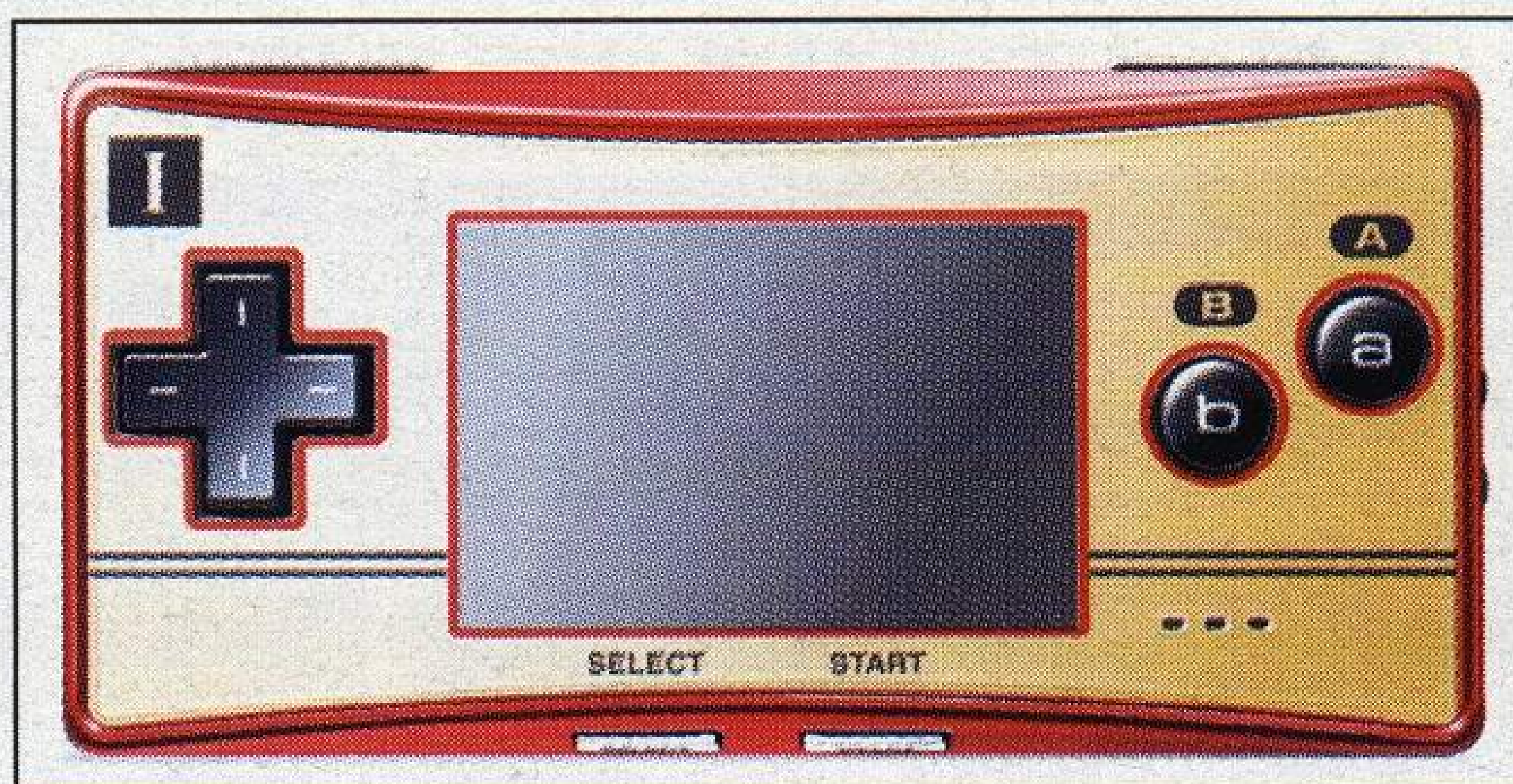
# 新闻话题

## 事件 EVENT 五款GBM齐发 庆祝《马里奥》20周年

本刊讯 9月13日是任天堂经典游戏《超级马里奥兄弟》诞生20周年纪念日，任天堂将在这一天首发五种不同颜色的GBM主机，同时推出三款对应GBA系列主机的游戏软件，作为这部不朽之作的生日贺礼。

近日，任天堂放出了GBA系列新型主机GAME BOY micro（GBM）将于9月13日在日本发售的消息。日版GBM零售价为12000日元，首发主机共有五种不同的外观，分别为银、黑、蓝、紫色式样和FC式样。其中，FC式样的GBM主机采用了纪念式样的设计，机体四周为红色，正面面板为金色，面板左上方印有“Ⅰ”字标志，再加上中央的两道黑色横线，外形酷似任天堂的著名家用电视游戏机Family Computer（FC）的1P手柄。这款主机虽然外形特殊，但并非限定版，首发之后将与另外四款主机一起在游戏店内实行零售，价格相同。另有消息显示，如果是任天堂俱乐部的注册会员，还可以在发售日之后通过支付200点会员点数获得“FC2P手柄”式样的特殊面板。

在日版GBM主机上市的同时，任天堂还将发售三款GBA系列主机用的游戏软件。《马里奥网球ADVANCE》是人气作品《马里奥网球》在GBA上的续作；《马里奥医生&魔法方块》是《马里奥》系列中两部经典作品的复刻合集；《微型FC 超级马里奥兄弟》是FC《超级马里奥兄弟》的GBA复刻版，曾于2004年2月限量发售，任天堂借此次机会对这一作品进行再贩，以示对《马里奥》系列诞生20周年的纪念。




↑似曾相识的“FC手柄”型GBM主机。将它捧在手中，定能引起我们对昔日游戏岁月的回忆。

《超级马里奥兄弟》是任天堂公司于1985年9月13日发售的一款FC游戏。这部作品凭借明快的风格和流畅的操作而风靡一时，在很大程度上促成了FC主机的成功，曾被业界评价为“游戏性”的典范。

> 话题点评：
>
> 马里奥“二十大寿”无疑是一个绝佳的宣传机会，但任天堂却将这个机会让给了GBM。应当说，任天堂的游戏事业正处于一个承上启下的过渡时期，GBM的推出鲜明地显示出了任天堂在这一阶段中经营的思路与特征。针对任天堂在GBM主机以及《马里奥》20周年纪念软件上使用的销售策略，本期“果敢特评”栏目进行了较为详细的分析。

## 事件 EVENT 国产PSP八月下线 鸿海精工重任上肩

本刊讯 前些时间传出的“PSP将在中国投产”的消息近日得到证实，台湾鸿海精密工业股份有限公司正式接受委托，于8月开始为索尼公司生产PSP主机。

索尼SCE广报课的负责人于8月29日透出消息，鸿海精工位于深圳的工厂从8月份开始接受索尼的正式委托，开始生产PSP主机。消息中显示，索尼此次选择台湾硬件生产商作为委托

对象，主要目的是降低生产成本，建立柔软的生产体制。该负责人同时表示，索尼将来有可能将PSP的生产任务全面移交给中国工厂来完成。

此前，负责生产PSP的只有索尼位于千叶县木更津市的一家工厂，月产量100万台左右，很难满足日益扩大的市场需要，对PSP的市场推广形成了一定阻碍。国内今年早些时候传出鸿海精工将替索尼生产PSP的消息，但日本方面一直未对此事进行证实，直到这次的消息发布。索尼曾在7月份进行决算时将2005年PSP计划生产台数从1200万台生产到1300万台，目前有评论认为，当时的决策制定和索尼公司准备转移生产地点有一定关系。

台湾鸿海精密工业股份有限公司是台湾著名的电子设备制造商，曾经签约为许多海外著名厂商生产电子配件。这家公司与索尼的合作已经不是第一次。此次接受PSP的生产委托之前，鸿海精工的工厂已经在为索尼公司生产他们的家用电子游戏机“Play Stasion 2（PS2）”。



↑过不了多少时间，“中国造”PSP就会投放到市场上。

话题点评：

中国市场上的洋货有一半是“Made in China”，此言非虚。我国的制造产业当前已经成为世界工业的一大支柱。替国外厂商进行低端加工，再进口国外高端产品的模式固然对工商业的长期发展没有好处，但对于“先天不足”的中国游戏领域来讲，在国际合作中逐步积累经验也不失为一个自我提高的手段。我们的工厂现在已经拥有了生产整机的能力，如果市场逐步成熟，中国自己的游戏产品应该也不只是一个梦想。

## 事件 EVENT 《口袋妖怪》声势高 筑波筑起“科学岛”


→筑波化作了游戏城市，会场里到处可以看到可爱的皮卡丘。

本刊讯 伴随着《口袋妖怪》的新一轮浪潮，又一项《口袋》大型活动在日本举办。8月24日，日本茨城县筑波市举行了规模宏大的《口袋妖怪》祭典“口袋妖怪科学岛 in 筑波”，祭典上举行了演出、游戏试玩、周边展销等活动。

这次活动是筑波市为庆祝市内新交通枢纽“筑波特快”建设完成而举办的“筑波节”的一部分，祭典的会场设在以筑波车站为中心的数座建筑内，开设游乐区和周边商品展销区，周围的剧场里举办了“口袋妖怪心跳舞台”表演，演员们扮成皮卡丘等受到人们喜爱的口袋妖怪形象在舞台上表演短剧，并邀请现场的孩子们参加分组对抗的游戏活动。剧场里还提供将于10月份推出的《口袋妖怪管理员》试玩版下载，现场时常能见到手持NDS的人专注于游戏中的身影。祭典期间还举办了“口袋妖怪纪念章接力赛”，筑波市博览中心、宇宙航空研究所等8个地方设置了签章点，孩子们在家长的陪同下赶往这些地点，在纪念卡上盖章，收集4个章就可以领取一份纪念品。

这个大型活动共举办了三天，到8月26日结束。这次活动受到日本《口袋妖怪》爱好者的广泛关注，东京电视台的《口袋星期天》节目还特地制作了专辑。


↑参加祭典的玩家纷纷沉浸在新作体验的乐趣中。

话题点评：

日本的游戏迷的确令人羡慕。城市规模的《口袋妖怪》祭典完全可以称作一个“梦幻般的场景”。用商业眼光不难看出，这是一种利用本土知名品牌形象进行多方位宣传的巧妙手法，其中有不少值得借鉴的经验。中国完全具备承办展会，举办宣传的实力，所欠缺的就是能引起人们共鸣的形象品牌。我们距离这种“梦幻”其实并不遥远，关键就看中国的动漫游文化如何努力了。

| 罗文武 | 刚接触《电子天下·掌机迷》不久，我已喜欢上了它，能在这里找到知音，再妙不过了。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，16，学生，四川省绵阳市涪城区御营新一队，邮编621000 |

# 事件 EVENT NDS Wi-Fi Connection服务今秋起动

本刊讯 任天堂公司于8月下旬的德国GC 2005展会上透出消息，此前所公布的Wi-Fi Connection网络服务将于今秋在欧洲正式起动。任天堂欧洲事业部的负责人在展会上宣布，这项服务将从今年秋天开始，有可能在《马里奥赛车DS》发售的同时启动。“详细情况目前还不能发表，但一定会做成让孩子们也能很快理解的，使用起来轻松愉快的形式。和无线LAN服务机构关于免费Hot Spot提供的事宜也正在洽谈之中。”根据目前得到的消息，《马里奥赛车DS》预计于11月11日在欧洲上市。

Wi-Fi Connection是任天堂美国公司于今年公布的一项面向NDS以及即将推出的新型家用游戏主机“革命（Revolution）”的无线网络服务。这项服务采用了IGN的网络游戏对战系统“Game Spy”，服务实施以后，异地玩家将能够通过联接无线网络实现共同游戏，并可以在线储存记录和比赛名次。任天堂首批公布的Wi-Fi Connection服务对应游戏包括NDS上的《马里奥赛车DS》《动物之森DS》等。

话题点评：

对于国内玩家来说，这个消息可谓喜忧参半。Wi-Fi Connection本身是一项非常神奇的服务，但在我国游戏业滞后的现状下，我们能否享受到它还是个未知数。中国的玩家们现在恐怕也只能按捺住焦急的心情，静静等待进一步的消息了。

# 事件 EVENT PSP中文网络浏览器有望年底推出

本刊讯 中国玩家也许在今年年底就能用PSP上网了。近日有消息传出，支持中文编码的网络浏览器系统软件将于今年年底前发布。索尼SCE的消息中称，对应中文的网络浏览器发布后，玩家将可以通过PSP顺利浏览中文网站。此外索尼公司还表示，支持其它地区版本机种的系统软件也将陆续问世，索尼的目标是让全球各地的玩家都能用PSP上网冲浪。

7月底，索尼公司将PSP主机系统更新为2.00版。这个版本的系统软件增加的机能中包括网络浏览器。这个网络浏览器所支持的语言类型中包括日文及韩文，暂不支持中文编码，使用PSP浏览多数中文网站时都会出现显示错误。

话题点评：

这次索尼“难得地”照顾了中国一回，但仔细想想，这个消息也算不上什么意外。网络服务不是市面销售，任何一个国家的PSP用户都有可能浏览到中国的网站，面对中国网络使用量的现实，索尼想把中文忽略掉确实不太可能。可见，日本的商家并不是不关注中国市场，只要具备一定的可操作性，他们的“进军”是丝毫不会犹豫的。

# 事件 EVENT Gizmondo秋季在北美“登陆抢滩”



↑Gizmondo机能强大，如果软件方面跟上，很有可能成为掌机领域的黑马。

本刊讯 曾在英国创下销售佳绩的掌上游戏机Gizmondo将于今年秋天在美国上市，价格分为两个档次，用户将根据是否同意接收商业广告来选择购买价格。

Gizmondo是由美国Tiger Telematics公司研发制造的，硬件功能非常齐全，除了玩游戏以外，还能播放影音文件、拍照、发送和接收文本及电子邮件、浏览网页，甚至可以当作导航设备使用。美版Gizmondo

装有全球定位芯片，经过授权的广告商可以向指定用户发送广告。是否愿意接受广告会影响购买主机时的价格，能接收广告的主机售价为233美元，不接收广告的主机售价为414美元。

软件方面，目前得到的消息显示，EA公司为Gizmondo提供了《FIFA Soccer 05》等数款大作，UbiSoft也在为这款主机开发游戏。加上自行开发的作品，Gizmondo在美国上市时，预计有28款游戏可供选择。

Tiger Telematics是美国佛罗里达州的一家上市公司，最初从事的是汽车导航设备的研发与经营。Gizmondo于2004年10月29日在英国发售，创下了良好的销售业绩。这款主机曾定于今年8月在美国上市，但因为软件数量的问题导致发售时间推迟。

话题点评：

虽然当前游戏市场战况险恶，但敢于站出来和掌机巨头们“叫板”的人还是有的。从硬件功能上讲，这台主机丝毫不输给PSP，但面对强大的日本厂商，软件和销售方面的艰难可想而知。Gizmondo能不能在夹缝中生存下来，恐怕还要看经营者“接招”的功夫如何了。




## 《大合奏!乐团兄弟 追加曲目卡带》详情公布

本刊讯 任天堂近日公布了《大合奏！乐团兄弟 追加曲目卡带》的详细曲目。这款商品将于9月26日正式发售，价格2350日元。

这款游戏扩张软件的式样是GBA卡带。实际使用时，先将《大合奏！乐团兄弟》的NDS卡带插在DS主机的NDS卡带插槽中，再将这款《追加曲目卡带》插在同一部主机的GBA卡带插槽中，就可以演奏新的追加曲目了。《追加曲目卡带》无法在GBA主机上使用。从任天堂公布的消息来看，这款软件目前只能在网上购买。

《追加曲目卡带》中曲目的选择来自用户们的投票。除了一些任天堂自己的游戏音乐之外，大部分曲目都是从7月1日到8月1日举行的投票征集活动中选出来的。



←新追加的曲目中既有《REWRITE》《全力少年》等流行名曲，也包括《快跑耀西》等任天堂经典游戏曲目。

## 掌机资讯情报站

●索尼公司将在9月份PSP欧洲版发布时启动一个名为YourPSP.com的域名，用户可以免费在这个域名上注册，然后在上面写出自己对PSP的感想和意见。索尼公司在6月份时曾经获得英国法院的支持，禁止日美版PSP欧洲销售，这次的行动又表达了索尼对于海外市场规范化的意愿。欧版PSP的售价为179英镑或249欧元。

●近日有玩家DUMP出了数款国内D版厂商的GBA中文游戏放到了网上，包括《机战OG2》等。目前国内玩家对中文游戏的呼声甚高，虽然汉化小组纷纷涌现，但仅靠同人汉化数量有限，而D版中文游戏汉化质量又比较粗糙。网上玩家呼吁，中文游戏开发需要一个更加顺畅的轨道。

●日本Frepar Networks公司近日发布消息，他们将于8月25日起在Sony Style网站上提供PSP付费影片下载服务，每部价格为 500 日元。本次提供的网络影片对应PSP主机2.0版系统软件的Memory Stick Video Format格式，首批共 42 部，类型包括怀旧卡通、偶像影片、电视连续剧等，下载方式为PC下载，解压后转存在MS Duo记忆棒中。

●前些日子PSP用AV影片的发售已经引起不小的争议，可近日又有消息传出，GEBET公司将在9月16日发售PSP上的第一款成人游戏《偶像与野球拳》。日本国内的评论认为，“成人软件”抬头的现状从一定程度上说明索尼的软件制作体系仍不成熟，想靠“剑走偏锋”来获得利润的思路依然存在，这会对PSP的发展形成一定阻碍。

# GBA家族的M计划

在8月的掌机业界中，即将发售的GAME BOY micro（GBM）成了一道颇为另类的风景。神游（中国）有限公司的迅速加盟在国内造成了强烈反响，这款小巧的掌机一时间吸引了众多玩家的视线，注目度甚至超过了任天堂的主力机种NDS。

从2004年底开始，新型掌机市场的战争上升到了白热化的程度。为了获得较高的市场评价，掌机生产商不断向自己的产品中注入新的创意，结果主流机种的机身全都出现了“大型化”的趋势。在2005年的上半年，业界每一篇评论几乎都认为，今年之内掌机竞争的重点将是先进机能的“重量级竞赛”。偏偏在这个时候，GBM这个“小东西”宛如一阵不合时节的逆风，在E3前夕猛然吹来，令所有关注掌机的人都为之一震。针对任天堂让GBM在这个时间出现的市场意图，各方已经出现了许多分析，如今，任天堂利用这款“改良之作”来弥补市场空白的打算已经成为共识，现在人们关心的是，在当前的大环境下，这个市场战略将通过什么营销手段来实现。

从这次GBM发售消息的公布情况中，我们的确感到了一丝与众不同的气息。任天堂首先放出的不是本土销售计划，而是先将欧美的销售提上了日程。8月17日，任天堂的官网上出现了欧美版GBM发售日信息，但日版的消息却没有公布，这令日本玩家感到十分奇怪。直到第二天，日版GBM将于9月13日“马里奥20周年纪念日”时发售的消息才公诸于世。不难看出，对于GBM的推出，任天堂摆出了一副步步为营的架势，宣传重点放在海外，日本国内的销售准备虽然紧锣密鼓，但“声势”却不怎么浩大，比起当年GBA SP发售时的阵势，多少显得有些低调。与任天堂的态度形成鲜明对比的是，神游公司这次的对应异常迅速，消息比较灵通的玩家甚至在日版GBM发售日公布之前就已经听说了“iQue micro”将于10月在中国上市的消息。谨慎的态度与积极的运营，这个反差引起了人们的兴趣，许多人开始就GBM在中国市场影响力的问题展开思考。

对于任天堂本社而言，GBM是“填补空隙，稳固实地”的一手，抓住更多用户，为新商品创造稳固的市场基盘将是它的主要任务，这与国内的情况恰好相反。对于当前的神游公司来说，扩大商品的影响面是当前最重要的战略目标。由于受到软件审批速度的影响，IDS在中国的市场推广不如想象的那样顺利，神游亟需一个在现有条件下打开市场突破口的手段，而GBM恰好带来了神游公司想要的东西：一方面，GBM以时尚感和实用性为前提的市场定位符合神游公司对自己产品形象进行的宣传；另一方面，这款GBA系列新型主机又可以使神游既存的游戏软件资源得到充分利用。这次神游紧跟任天堂，以惊人速度推出自己的“M计划”，应该是想通过这款主机延续自己GBA系列的生命线，为游戏软件的推出争取时间。应该说，利用新产品的推出解决当前面临的问题确实是一种积极的做法。不过目前已经有评论指出，在中国掌机市场的现状下，依靠GBM来打开市场的战略意图是存在一定风险的。在任天堂本社的定位之下，GBM标榜小巧与时尚，在使用层面上强调较多，并不具备特别的机能优势或价格优势。当前国内用户比较注重的是性价比，这样一款用于维护市场过渡期的商品能否真正引起玩家们的共鸣还难以定论。

“突破”与“维持”，GBM在海内外不同的期望声中逐渐走近。这部新型主机如同一块投出的问路石，无论是任天堂还是神游公司，都将利用它的销售情况摸索出掌机市场的脉络。任天堂的海外战略能否获得成功，取决于各个销售区域采取的营销策略；而对于我们自己来说，神游公司的“M计划”能否成功，恐怕要等零售价格公布以后才能做定论了。

文/Valsion 责编/天意



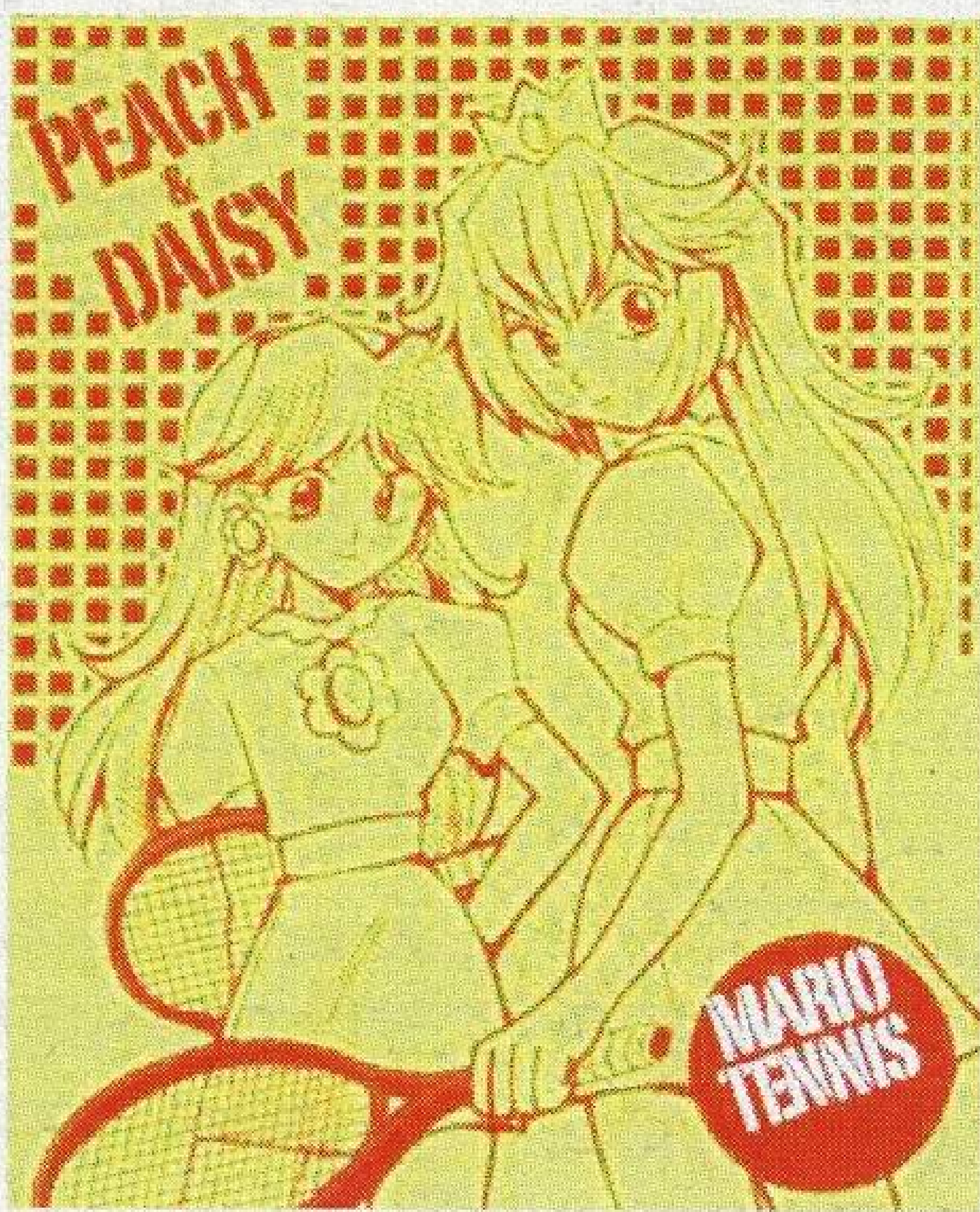
←NDS和GBM的对比图。从某种意义上说，小巧玲珑才是掌上游戏机应有的感觉。


以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

# 马里奥今年二十岁

《马里奥网球ADVANCE》于9月13日问世了。这款游戏虽然已经不是什么创新之作，但由于冠上了“马里奥诞生20周年纪念作品”的名号，还是引起了各方不小的关注。在日新月异的游戏业界中，一个游戏形象屹立二十年实属不易，今后的延续与发展恐怕还会更加艰难。如今的《马里奥》究竟还有没有当年那种令人着迷的游戏感觉，玩家们众说纷纭，但这个元老级品牌正处于“求变求存”的关键时期，却是一个不争的事实。

回首1985年的9月13日，FC版《超级马里奥兄弟》降临世间。同年FC主机的销售量创下374万台的纪录，远远超出前两年销量的总和。当时业界各方对任天堂的销售业绩进行分析时，论点总是离不开《马里奥》的成功。简单明快的操作、清新鲜艳的画面、丰富的技巧性和可开掘要素，这些特点从那时起就成了任天堂眼中“成功游戏”的必备因素，一直延续到今天。可以说，在这二十个春秋里，任天堂的创作思路一直有意无意地追随着《马里奥》。以宫本茂为开端的任天堂游戏制作者们秉承着这个创作思路完成了一部又一部杰作，从《耀西岛》到《瓦里奥制造》，每当一部新主机推出，《马里奥》家族的身影必然紧随其后。精良的游戏品质带来了广泛的认同，这个经典作品中的形象也才得以长期留存于广大玩家的心中。



↑尽管历经了二十年的岁月，经典角色们带给我们的印象依然是鲜明的。

《马里奥》为任天堂创造了无数销售奇迹，但在2005年的今天，它自身的处境已经发生了微妙的变化。游戏领域技术竞争时代的到来为《马里奥》的发展提出了相当严苛的要求。在这个充满叛逆与创造的时代里，一成不变的人物设定和童谣一般的传统风格能否再引起年轻一代的共鸣已经是一个不容回避的问题。尽管人人都在赞叹这个系列的游戏性，但这个“游戏性”是作品本身的魅力还是思维习惯中的“招牌效应”，许多时候却很难说得清楚。《马里奥》当然不是尽善尽美。一些作品中主角过于脆弱，收集隐藏要素时的流程重复过多，故事主线缺乏吸引力等问题早已众所周知，只是当人们一提起这些时，总会想到：“这个系列一贯如此，反正是经典，也没什么好指摘的。”这种想法的出现是个危险的前兆。一旦玩家们出现了反应疲惫，作品的吸引力必然会大幅下降。看着《马里奥》系列的销量不断被“后起之秀”超越的事实，也难怪有人开始感叹：马里奥老了。

面对现状，任天堂如何思考我们不得而知，但从《马里奥网球ADVANCE》这部20周年纪念作品中，我们却可以看出：《马里奥》的制作思路已经出现了一些新的动向。这款游戏延续了当年GB版《马里奥网球》里“网球学园”的设定，但是当初的主人公已经变成了传说级的最强选手，在学园以教练的身份选拔自己的后继者，而本作的主人公则是学园的新生，将在各种锻炼与考验中逐步成长，向传说发起挑战。从商业角度来讲，这样的设定延续固然是一种创造心理归属感，吸引老用户的手法，但结合当前《马里奥》系列面对的市场局面，我们也有理由认为这个设定是《马里奥》开发组成员们心中一种开拓崭新局面的愿望。从任天堂近期的运作中不难看出，尽管初衷未改，理念依然，但游戏制作中“不破不立”的思想已经鲜明地表现了出来。对传统的游戏内容进行重新诠释，让新的游戏形象与熟悉的品牌巧妙融合，新作品中的亮点让我们看到了《马里奥》系列未来的希望。在当前这个信息高速化，创意多元化的环境中，只要一切以用户为先，创作的灵感是取之不尽，用之不竭的。如果能摆脱“传统”的枷锁，找到自我进化的道路，那么现在的二十岁，可能正是青春年华的开始。

文/L.H. 编/天意



↑《马里奥》曾经给我们带来了无数的梦想，但又有谁知道，任天堂自己的梦想究竟是什么？

# 仙人指路

学生返校大潮，商家喜上眉梢。8月大事不断，GBM高速来到，PSP老版看涨，小神游SP再降，iDS单机面市，价格有待调整。



虽然游戏依然，但捧在手中的感觉却有很大不同，这就是GBM的魅力所在。

8月下旬是放假一周后以来最火热的时候。随着各大高校报到日期的临近，学生潮可谓“风云再起”，全国各地的火车站和汽车站均进入客流高峰期。身处游戏发达地区的学生经常抢购一批“装备”出发，而从家乡返校来到游戏发达地区的学生，也会趁着这个机会把心仪已久的主机收入囊中。在这段时间里，游戏店的生意不比春节期间差多少。上期提到的“七死八活九翻身”终于灵验，特别是由八进九这个转折点上，还真找着点“翻身”的感觉。从玩家的角度来看，这段时间购物行为较多是正常的，因为学生回家的时候通常“余粮有限”，而返校的时候腰包往往比较充实，消费能力和消费欲望自然强出许多。不过，开学也不是所有人都得利，比如那些热了一个夏天的“包机房”，如今基本上已经降温了。随着创建全国文明城市活动的结束，这段时日电玩市场的“压力”减缓了一些，但是商家们也别高兴得太早，因为创建全国卫生城市的活动又要展开了。据说这次评选标准较往年有了大幅的提升，以阿俊所在的南昌市为例，目前江西省已经出台了各项综合整治的措施，全市所有的临街店面都要粉刷内外墙。这次的活动对电玩市场有多大的影响现在还不得而知，不过阿俊觉得，活动期间的日子也不会太“好过”。

说起来，这些日子里发生了不少令人或喜或悲的大事，高秀敏阿姨的离去，《超级女声》的走红，都令我们寄予了高度的关注，可说到游戏领域自身的大事，又要算到神游科技头上了。虽说iDS前期的销售方式让一部分玩家感到有点伤心，但最近神游的“连环出击”还真的给了大家一点“属于中国玩家的厂商”的感觉。日前神游正式宣布，将在第一时间引进任天堂即将发售的新型掌机GBM。如果没记错的话，这是中国第一台与全球同步上市的游戏机，单就这层意义就足以把iGBM和神游科技“载入中国游戏业的史册”了。上期我还在遥望行货GBM，可短短的几天后就报出了这样的消息，说实在的，谁都没有想到。和美日玩家同一时间入手最新的行货掌机，这对于中国的玩家来说，的确是一种幸福。神游虽然并没有做到最好，但想想中国市场环境的艰辛，我们对于他们的努力也应给予正确的评价。


新型烧录工具的出现意味着国内的周边之战再次打响，玩家们又该为如何选择而伤脑筋了。

神游这次明确表示，行货GBM将会以“物超所值的优惠价格”出现在国内市场。从商家的角度来看，先不说iGBM的价格能否低于水货，只要价格能与水货持平，并注意对捆绑销售的控制，在国内市场占据统治地位是毫无问题的。如果定价比水货还低，那GBM恐怕将成为中国游戏历史上第一台没有水货的游戏机了。鉴于GBM的换装特性，神游会效仿任天堂推出时尚面板是一定的。不知大家看没看到任天堂推出的那款FC面板，GBM装上这款面板后简直是“超级模仿秀”，像极了红白机

的手柄，比那款FC版SP还要经典许多。这样的产品一上市，肯定会引起国内玩家的强烈共鸣。神游如果有商业头脑，应该不会不引进这款样式的面板，要知道，一款好周边的利润可不一定比主机低很多哦。



GBM和新型周边的“合影”。神游公司的跟进令国内玩家感到了一丝欣喜。

除了令人精神一振的GBM，神游与百事的合作也颇受人注目。上次“玩游戏喝饮料”的花拳秀腿这次变成了“大招”，全球只有15台的七喜限定版iDS还是有一定吸引力的，真不知道这次活动又要帮百事公司促销掉多少瓶饮料。其实，将游戏影响力辐射到时尚年轻人的身上是一种很好的理念，神游选择与定位年轻消费群体的百事合作，确实是一种可能实现双赢的运作。另外，单机版iDS即将投放市场，网络上已经有单机版包装盒图片流出，还是有一定可信度的。先不去分析这一举措是受市场压力所迫还是自愿为玩家造福，只从单机版的市场效果考虑，已经能使国内市场上PSP一头热的形势得到一定改观，当然，价格依然是关键。1250元这个价格高出了水货近150元，说心里话，定价还是高了一些，控制在1200元以下才是最佳方案。在这儿我还得罗嗦罗嗦那句老话，千万别等到没人要了再降价，否则纯粹是不给自己好脸色看。到了吃力不讨好的时候，再英明的策略也回天乏术了。

近期DS的软件攻势可谓劈头盖脸，被国人奉为“神作”的《恶魔城》系列最新作《苍月的十字架》终于降临，从店头询问度和正版销量来看，受关注的程度是相当惊人的。另据消息透露，《生化危机》初代将移植到DS上，并有利用触摸屏和麦克风的全新设计引入，这标志着大型AVG即将开始登陆掌机。虽然开发中的游戏画面用现在的眼光来看无法令人十分满意，但如果做到“原汁复刻”PS版，那还是能引起不小的感动的。说起来，这个系列涉足掌机还要追溯到GBC时代，不过那款似是而非的游戏只是挂了个名号，这款DS版才能说是真正“划时代”的《生化》。周边产品方面，烧录卡名厂link日前正式公布了对应DS的最新产品，以后玩家们将可以通过SPRITEKEY引导卡的引导，让link烧录卡可以在DS上运行游戏和软件。引导卡的价格只有99元，和使用性相比可谓低廉。可以预见，随着DS破解产品越来越便利和廉价，iDS的销量将得到一定的提升。



DS又一轮软件攻势到来，近期的掌机市场会不会再次变成任天堂的天下？




iDS的单机版引起了许多人的关注。符合国情的销售手法是玩家们的期望。

本期的行情变动比较明显，PSP因为老版本缺货，市面上仅存的1.50系统机器开始供不应求，价格自然也水涨船高。相信今后一段时期PSP的走势还会走高，大概等到1.51版系统被破解之后才会缓解。自从前段时间原装记忆棒大幅度降价，一时间原棒和组棒的价格非常接近，这令国内地下工厂不得不调整出货以保持价格优势。这样变化的结果是，虽然主机价格略涨，但玩家现在购入一套PSP往往比以前要划算不少。另外，神游官方把行货SP的批价下调了近30元，这个幅度在小神游SP的行情史上算是最大的一次，显示了神游想尽快把iDS和iGBM打造成旗下主流产品的战略意图。

文/严俊 责编/天意

| 机型 | 价格 | 机型 | 价格 |
|---|---|---|---|
| iDS单机 | 1250元 | PSP豪华1.50 | 1850元 |
| iDS捆绑 | 1520元 | 小神游SP | 630元 |
| NDS | 1100元 | 翻新SP | 520元 |
| PSP普版1.50 | 1650元 | 翻新GBA | 320元 |

天意 （悠然地玩着NDS）口袋妖怪真是好东西，《珍珠/钻石》出了以后一定要入手……
翔武 喜欢的话先自己买台主机去！把我的NDS还给我！

# 市场云云

简装主机降世间,玩家不再花冤钱;现有游戏遭破解,后续软件却拖延;组装外壳悄上市,全国玩家只怕"翻";引导工具已露面,烧录时代在眼前。

## 简装iDS出现 七喜限量版吸引眼球

iDS发售之际，许多玩家埋怨神游制定的捆绑销售政策太过强硬，玩家购买主机必须搭配《直感一笔》，而许多人对这个游戏并不感兴趣，但是为了iDS，还是无奈地将游戏一起买回家。可以说，除了售价以外，这一点就是最令玩家苦恼的地方。鉴于许多玩家都希望单独购买主机，神游公司近日推出了iDS简装版，这个版本不搭配游戏，除了充电器和说明书之外没有其它配件，就像NDS一样。简装版发售时的价格是1244元，与之前的豪华版相比便宜了几百元，是比较划算的。

与NDS相比,iDS在国内拥有正式的"名号"，行货与水货的身份当然不能相提并论，玩家们并不是不喜欢iDS，只是不想花"冤枉钱"而已。现在网络上有不少二手卡卖，而且很多游戏店里都有贴换服务，玩家的手里并不缺NDS卡带，简装版主机才是他们需要的。



"七喜"限定版iDS，包装非常漂亮，但不参加活动的玩家就只能欣赏一下图片了。

此外，目前神游公司推出了七喜版iDS，这是个限定版本，并不能随便买到，一共只有15台，将作为神游公司活动的奖品赠送给玩家。

## iDS游戏"告破" NDS上可以运行

iDS目前确实具有一些优势，但9月来临之际神游官方宣布《触摸瓦里奥》延期发售的消息却令人有些不安。这样的事件发生，不禁让人对神游在iDS发售之前"每月推出一款中文游戏"的承诺产生了怀疑。俗话说"屋漏偏逢连夜雨"，说起来神游也真倒霉，新软件没出，旧的却让人给"拆"了。近日网络上有玩家贴出了NDS运行iDS中文游戏《直感一笔》的照片,图片公布之后引起了轩然大波，神游之前号称"牢不可破"的防线迅速被达人们摧毁,如果消息是真的，iDS所拥有的"中文优势"就会不复存在了。目前我们看到的只是样图，网上虽然有了中文《直感一笔》的ROM，但是是否直接可以在烧录卡中运行还没有验证过，想做出"iDS游戏可以正常运行于NDS"的结论还为时过早。不过,从发展的趋势来看，黑客们完全有能力找到使NDS如同iDS般完美运行中文游戏的方法,彻底破解或许只是个时间问题。

最近还有人找到了iDS上使用PASS ME运行烧录卡NEOFLASH的办法，目前只能用《银河战士DEMO》这张NDS卡进行引导，其它的卡暂时不通用。作者表示,以后会放出更多能引导的游戏。手里有NDS的玩家不用急着将NDS换成iDS，以后应该有办法弥补大家不能玩中文游戏的遗憾。当然,购买iDS的玩家也不必担心,PASS ME设备不能使用导致烧录卡没法正常工作的问题也早晚会解决的。

## NDS突现组装外壳 翻新机小规模来袭?

NDS组装外壳终于出现了，云云实在不愿看到这样的事发生。这么快就出现了翻新外壳，看来JS们的本事确实够大。当然,翻新外壳除了制造"翻新机"之外，还能用于玩家自行更换陈旧的NDS主机外壳，后面这个算是正常用途，没有任何过错，但由于不法商人存在，这些外壳也难免会被用来骗人。

就目前掌握的情况看，市场上还没有出现大规模的NDS翻新主机，甚至连个别翻新机的报道也未听说。现在购买NDS主机问题还



| 杨振钰 | 翻书时突然看到第7页从书中掉了下来，就罚雪人不许吹空调吧。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，19岁，学生，广东省潮州市庵华镇文里灰路头南区11巷5号，邮编515638 |


令人无可奈何的组装机壳，玩家以后购买NDS时又要多一些担心了。

不大，读者不用“闻翻新机色变”，提高警惕就行了。如果在买机时确实担心，可以借一台正品的NDS作比较，因为目前翻新机壳的做工还远远无法与原装NDS比。以后可能会有做工较好的模具出现，但在初期不会投入过大，对比法还是可以起到作用的。

如果手中的NDS主机外壳磨损严重，可以购买这种组装外壳来更换，价格大约是35-50元，并赠送一枝手写笔，价格还算合理。

## GBALINK推出SPRITEKEY引导卡

随着NDS烧录卡日渐风行，众多烧录卡厂家都发布了NDS烧录解决方案，GBALINK也推出了适合自家产品GBALINK ZIP卡带使用的PASS ME设备SPRITEKEY引导卡。这块引导卡配合专门软件，可以实现合卡烧录NDS+GBA游戏的功能。针对全球首款烧录卡NEOFLASH初期存在需要将存档保存到正版烧录卡的弊病，GBALINK提供了4M的存档空间，可以将多个NDS ROM的存档保存到GBA卡带，这样就不用再担心存档互相覆盖，而且存档还能够压缩保存。

目前只有GBALINK ZIP 512M可以运行商业NDS ROM，256M的GBALINK ZIP卡带只能运行NDS演示程序以及第三方软件。以前购买了GBALINK ZIP 512M的朋友如今只需要花99元购买一张SPRITEKEY引导卡就能够实现NDS烧录功能。与以前的PASS ME相比，SPRITEKEY引导卡外形更加小巧，可以算是目前最为漂亮的PASS ME设备。

就目前的评测结果看，GBALINK直接支持CLEAN版的NDS ROM，软件会自动给ROM打补丁，玩家只需要下载CLEAN版的ROM就OK了。存档兼容性、烧录速度方面的问题可以关注本刊的评测文章。

## M3 SD和MP4电影卡即将发售

前一段时间发售了M3电影卡的CF版，不过因为CF卡过大导致M3无法很好控制体积，一些追求小巧的玩家无法得到满足。针对这一问题，电影卡厂商将于近日发布M3的SD版，该版本采用SD卡作为存储介质，体积小巧。配合M3 SD版的发售，对应M3的NDS烧录程序也将发布，配合电影卡的PASS KEY，实现NDS烧录功能。当然，目前NDS烧录程序并未发布，读者还要耐心等待一阵。

最近有消息说，电影卡厂商正在研究MP4电影卡。该卡的功能非常强，可以直接播放DVD影片。面世之后，玩家通过支持DVD的VOB文件，能够使欣赏真正无损画质的影片成为可能。它能直接播放MP3、OGG、WMA等，也可以支持DIVX、XVID等格式的AVI文件，甚至支持高达720X480的16：9的高画质输出（接电视）、红外遥控、MP3外界录音以及连接CD、MD进行转录的采集功能。相信此卡一出，任天堂的“播放君”在国内市场会受到一定冲击。



M3新版电影卡即将发售。面对市场需求，各种新型工具都在不断自我优化之中。

## Super Card发布自家PASS ME设备

Super Card之前发售了SC-SD卡，同时也放出了可以运行的NDS ROM，不过因为那些ROM需要官方进行转换，所以没有多大的实际意义。日前Super Card发布了专门的NDS ROM转换程序，用户可以将CLEAN版的NDS ROM转换成SC可以运行的ROM，配合PASS ME设备，可以玩直接NDS游戏。同时，Super Card还发布了自家的PASS ME设备Super Pass，该设备与SC-CF风格类似，搭配在一起非常合适。

文/窗外不归的云　责编/天意

# 掌机气象站 vol.1

责编/天意

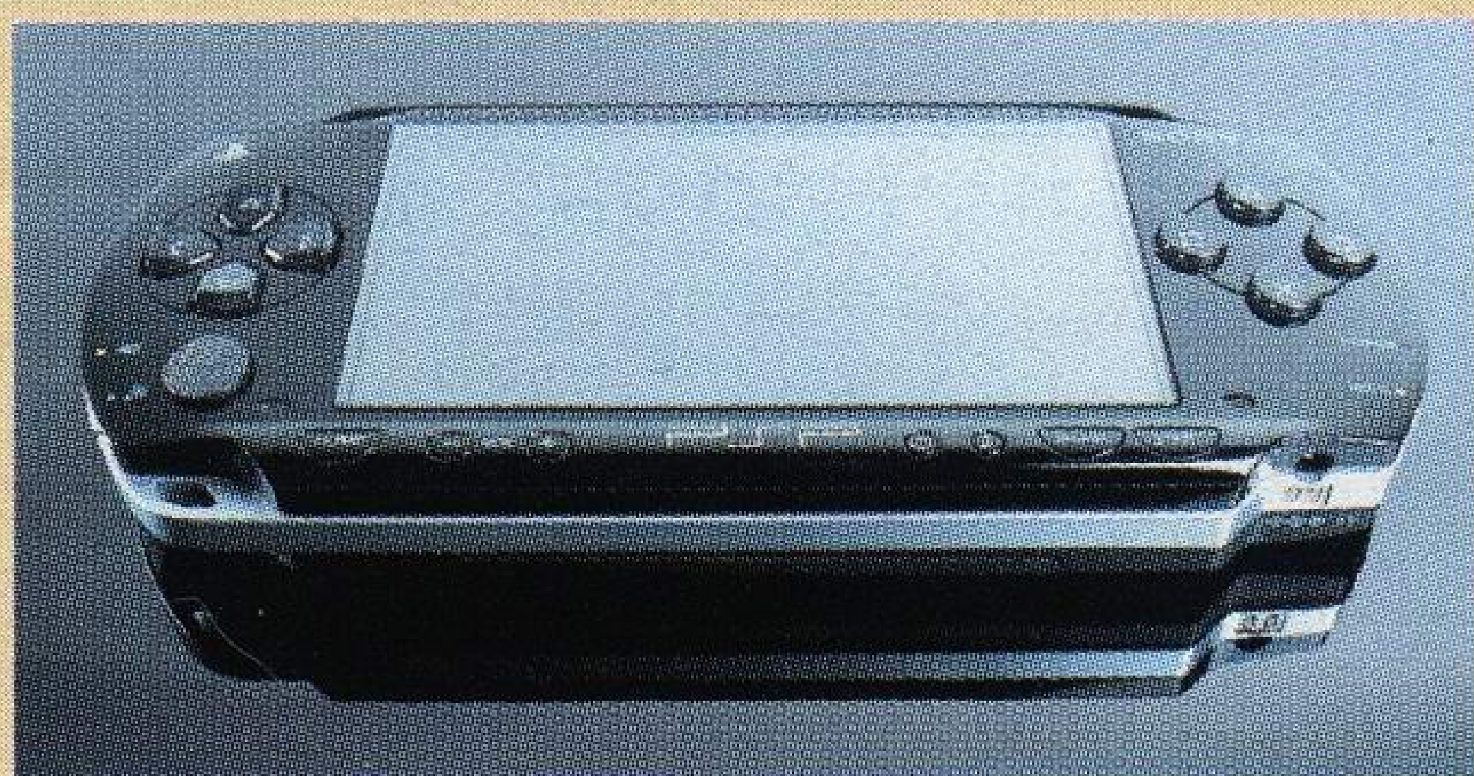
> 忽冷忽热爱感冒，刮风下雨怎知道？
> 购机买卡勤奔跑，不晓行情却心焦。
> 市场阴晴无定论，价格走向自低高。
> 欲知掌上风云势，气象站里有高招。

几句定场“歪”诗吟罢，进入正题。话说最近掌机市场风云变幻，价格与行情大有步入混沌之势。一方面，iDS等行货产品的发售使玩家们需要做出更多抉择；另一方面，破解工具和烧录设备纷纷涌现也使软硬件的价格走势不断发生变化。不少读者来信或在论坛发帖，希望了解各地掌机软硬件的价格情况，为自己的购买行动找到行情依据。为此，我们决定在杂志上定期开办这个《掌机气象站》栏目，目的是给诸位玩家提供一个交流价格情报，讨论市场走势的空间，通过搜集整理，将各种价格信息汇集在这里，为其他玩家提供一个观测市场动向的“晴雨表”，使大家都能安心购买自己喜欢的掌上娱乐设备以及相关周边。对于个别地区出现的异常情况，我们还可以在这里展开讨论，发出“气象预警”，防止受骗上当情况的出现。



↑GBM逐渐在玩家心目中占据了一定地位，再过不久，它的行情也将成为大家关注的对象。

在下天意有幸当上了这个栏目的主持人，虽然才疏学浅，但在今后的栏目中，我一定会竭尽全力为大家收集各种情报，还请各位“看官”多多支持！向这个栏目发送价格信息的方法有很多，发送电子邮件、论坛发帖或者写在回函卡上寄过来都可以。如果您最近去逛了游戏店，或者去购买了掌机游戏用品时得知了价格信息，请一定要告诉我哦！



↑主机和软件的境遇形成鲜明反差的PSP。在破解工具的影响下，掌机市场变得更加扑朔迷离。

说到本期的“气象”情况，现在时逢开学期间，购买活动相应增多了一些，从店家那里打听到的情况看，目前PSP主机在软件破解的“攻势”下呈现出较为明显的“高压”气象，许多地区的PSP主机价格都有所上升，但在主机热销的同时，UMD软件的市场却受到了较大影响，甚至已经有商家开始不做UMD的生意了。DS方面，各地商家似乎都在为iDS的定位伤脑筋，一些地区的iDS单机版已经上市，价格比水货NDS略高，呈现出逐渐稳定的局面。也有一些地区因为软件价格问题而不看好当前的DS市场，暂时没有对iDS主机以及新发售的软件作过多投入。DS软件方面最近大作不断，《JUMP明星大乱斗》和《恶魔城 苍月的十字架》等游戏的价格成为DS玩家集中关注的对象。网上对这些软件的价格交流也比较多。



| 黄沈丰 | 反正登边角栏与我无缘，我也没什么可说的了。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男、18岁、学生、江苏省启东市大江中学高二（18）班，邮编226200 |



## 气象观测角

这个小专栏是用来介绍新近上市或价格出现较大变动的商品的。本期的“注目商品”就是最新上市的GBALINK ZIP2 512M烧录设备，它可以同时烧录GBA和NDS游戏（详情请看本期《软硬兵团》中的评测报告），对于拥有DS主机的玩家来说，这款商品的价格直接关系到以后的软件发展计划。从北京某批发市场得到的消息看，这款设备目前以套装形式出现，包括烧录器、烧录卡和引导棒，售价在六七百元左右。也有一些商户单独出售引导棒，售价在百元左右。



↑这款烧录设备的精华——SPRITEKEY引导卡，生产者报出的市场零售价是99元。



## 气象员观测报告

这个板块就是玩家们交流价格资讯的地方，玩家们提供的各种情报将汇集在这里。从下期开始，为这个栏目提供“气象”信息玩家的名字将刊登在所刊登的价格信息后面。对于多次为我们提供准确信息的朋友，我们将邀请他们担当杂志的“掌机气象观测员”，参加由杂志举办的各种活动！

●我刚刚在上海某店购买了NDS《恶魔城 苍月的十字架》，370元，老板说不许砍价。

●8月中旬在北京中关村海龙电子市场购得NDS《JUMP明星大乱斗》一盘，340元RMB。

●前几天在北京海淀买了台iDS，带《直感一笔》+GBA卡《瓦里奥制造》，1550。

●在上海，终于买了台一直想要的PSP，普通版的，花了我1600大元。

●在上海一家游戏专卖店入手《苍月的十字架》，350元。

●8月份在北京鼓楼买的《JUMP明星大乱斗》，要了我390，觉得买贵了……

●《任天狗》柴犬版，370元，6月份在北京海淀买的。

●在成都一些店买NDS游戏卡要价400多，必须砍价，一般都能砍到350左右。

●我在上海，这里有些地方PSP的UMD碟已经二百多一张了……

●前几天在北京买的月光宝盒32M，120，不知道是高是低?

●重庆一家店NDS《苍月的十字架》报价400。

●我在江苏南京这地方，有些商店里卖翻新GBA，800多，还说是原装的。



## 市场信风

这里公布的是各地游戏专卖店提供的价格信息。由于地区、店家和商品批次的差异，表中的价格可能会发生一定程度的偏差。如果读者比对时发现相差较大，可以告知我们，我们会立刻展开调查并反馈最新信息。本期表中的“iDS捆绑”指iDS主机加上中文版《直感一笔》的套装，PSP主机的价格以1.50版为准，1.51版主机一般比1.50版便宜一百到两百元左右。

| 栏目 | 北京 | 上海 | 南京 | 重庆 | 长沙 | 贵阳 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| iDS单机 | 1250 | 1250 | 1600 | —— | —— | 1650 |
| iDS捆绑 | 1550 | 1550 | —— | 1500 | —— | —— |
| NDS | 1100 | 1050 | 1200 | 1150 | —— | 1100 |
| PSP普通版 | 1650 | 1650 | —— | 1620 | 1700 | 1650 |
| PSP豪华版 | 1850 | 1880 | 1800 | 1820 | —— | 1850 |
| 小神游SP | 630 | 630 | 600 | 600 | 688 | 630 |
| NDS《JUMP明星大乱斗》 | 320 | 320 | —— | 360 | —— | 320 |
| NDS《恶魔城 苍月的十字架》 | 360 | 350 | —— | 360 | —— | 350 |

（上海宏龙专卖店、重庆游戏机地、长沙新世代电玩和部分网友提供了部分价格信息，特此表示感谢。）

天意　居然说“反正与我无缘”，我偏给你登上来！
雪人　黄读者激将法使得好啊，世界上最单纯的生物果然是……




本作的参战阵容与以前GBA上的前几部《机战》相比有很大的变化,并对剧情进行了重新设定。除了上期介绍的《机动战士高达SEED》《全金属狂潮/全金属狂潮fumoffu》和《宇宙骑士利刃》这几部初次登陆掌机《机战》的作品之外,其它作品中的机体也将以全新面貌出战。来阅览一下本作的强大阵容吧!



| GBA | 超级机器人大战J | | |
|---|---|---|---|
| | スーパーロボット大戦J | | |
| | SRPG | BANPRESTO | 日版 |
| | 6090日元 | 2005.09.15 | 1人 |
| | 容量未定 | 12岁以上 | 对应周边未定 |

## 续报 各部登场作品总力集结!

### 机动战舰抚子

挑战命运的希望之光






| 机体 | 艾斯特巴利斯0G FRAME |
|---|---|
| 机师 | 天河明人 |
| 武器名 | 激钢爆炎 |



→艾斯特巴利斯0G爆发出全力，重拳急袭面前之敌。



↑斩断迷惘的明人驾机冲向战场。

→抚子号的舰长人选可以进行更换。








→重武器发射，主舰的攻击也不能小瞧。

| 机体 | 抚子号 |
|---|---|
| 舰长 | 御统尤利加、星野琉璃 |
| 武器名 | 重力波炮 |

### Brain Powerd

人机合一的苍海幻影



↑对对手的毅力感到不满的比玛。战斗是说服的手段?



↑二刀流攻击，光影中带着华丽的虹彩。





| 机体 | 比玛Brain |
|---|---|
| 机师 | 宇都宫比玛 |
| 武器名 | BrainBar二刀流 |

## 苍蓝流星雷兹纳

开拓未来的宇宙之星







↑强化型雷兹纳的V-MAX发动，机体进入特殊模式。

←功率瞬间强化，全身缠绕能量进行突击。

| 机体 | 强化型雷兹纳 |
|---|---|
| 机师 | 英治 |
| 武器名 | V-MAX |

## 机动武斗传G高达

击碎黑暗的炽热之拳

| 机体 | 闪光高达 |
|---|---|
| 机师 | 多蒙·卡修 |
| 武器名 | 闪光指 |





↑准备速战速决的多蒙，发招时的名台词出现。





←↑必杀技发动，手上带着耀眼的闪光直击对手的机体。

## 超兽机神断空我

展露獠牙的钢铁巨兽







←断空我四名机师的“野性之力”觉醒，断空我分体。



↑←四台兽战机发动了波状的组合进攻。

| 机体 | 断空我 |
|---|---|
| 机师 | 藤原忍 |
| 武器名 | 野性冲锋 |

## 冥王计划志雷马

令人畏惧的天之魔神





↑真人使出了在关键时刻才能使用的禁断之力。

| 机体 | 天之志雷马 |
|---|---|
| 机师 | 秋津真人 |
| 武器名 | 冥王攻击 |



↑←以“冥王”为名的招数，给予面前的敌人无比强烈的一击。



## 魔神皇帝

### 威震大地的超级王者







↑“超级系”的新锐机魔神皇帝，充满威严。




↑←从胸前放出高热火焰，将宿敌的机体燃烧殆尽。



| 机体 | 魔神皇帝 |
|---|---|
| 机师 | 兜甲儿 |
| 武器名 | 火焰风暴 |

## 魔神皇帝 死斗！暗黑大将军

### 正气凛然的钢铁勇士









↑→大魔神操纵雷电发动进攻的能力依然健在。




↑用蓄积于双拳的霹雳之力粉碎眼前的敌人。

| 机体 | 大魔神 |
|---|---|
| 机师 | 剑铁也 |
| 武器名 | 雷光粉碎 |

## 超电磁机器人 孔·巴特拉V

### 操纵电磁的合体先锋




↓→先用电磁龙卷实行行动封锁。







↑孔·巴特拉V著名的两段电磁必杀技发动。




→再以旋转突击将对手的机体彻底贯穿。



| 机体 | 孔·巴特拉V |
|---|---|
| 机师 | 葵豹马 |
| 武器名 | 超电磁螺旋 |

## 超电磁机器人 沃鲁提斯V

### 不畏艰险的胜利之剑






←沃鲁提斯V的最终技巧出手。







←↑沿着V形轨迹将对手斩断，胜利就在眼前。




←擎起手中的大剑向着敌人飞跃而去。

| 机体 | 沃鲁提斯V |
|---|---|
| 机师 | 刚健一 |
| 武器名 | 天空剑V字斩 |

# 经典作品与崭新诠释的结合！

## 1 全新的故事，精彩的演绎

《机战J》的故事主线经过重新编排，玩家们将欣赏到全新的剧情。在进行原创的同时，本作中参战作品的再现度也达到了很高的水平。



←主人公的命运全部寄托在这个全新的战场上，壮阔的战争背后隐藏着什么秘密？



→参战作品的风格完整再现，复杂的故事矛盾冲突进行了巧妙融合。



←作品中的严肃与诙谐都保留了原来的风貌，游戏的战斗中不乏这种令人会心一笑的场面。

## 2 进化的系统，美丽的画面

华丽的演出和大魄力的画面是《机战》不可缺少的组成部分。本作新加入的辅助角色系统会影响到战斗画面，为游戏表现再添光彩。

→辅助角色的任务是以通讯的方式引导主人公。





→招式发动途中，辅助角色的台词也会显示出来。



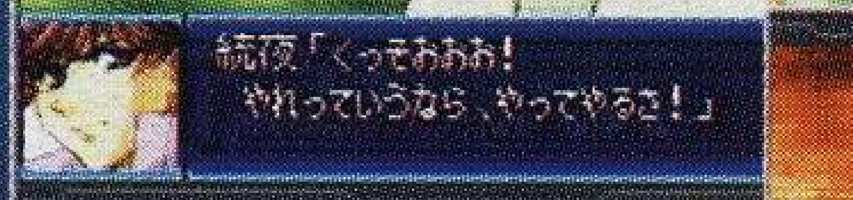




→主人公的机体在辅助角色的引导下发动进攻。

除了对机体能力值进行修正和使用精神指令，辅助角色的选择还会使战斗画面发生改变。人物形象也是进行选择的重要依据？



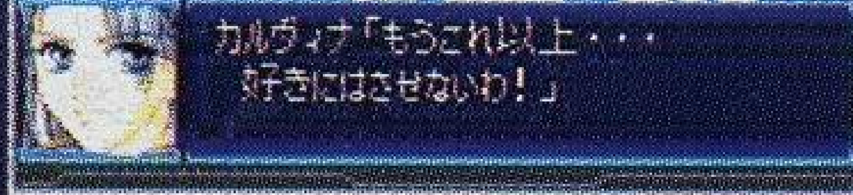


卡提亚·格里尼亚尔



菲斯提尼亚·缪斯





梅尔雅·梅尔娜·梅雅

## 充满魄力的合体攻击！

前几作中受到好评的合体攻击技依然健在，种类和画面又有了不小的进化。忠实原著的表现手法让人体会到原作中的感动。











双重 GOD FINGER



神高达（多蒙）
诺贝尔高达（阿琳比）





NAMCO在E3展前夕公布的这款GBA战略模拟游戏终于迎来发售日!这款游戏由Codo Games开发,游戏形式是传统的“走格”式战棋。如同游戏标题一样,玩家将在游戏中亲临战场,调动自军战斗单位,利用各种战术与强大的异形军团进行对抗。



| 反叛之星：战术指令 | | |
|---|---|---|
| Rebelstar:Tactical Command | | |
| S·RPG | NAMCO | 美版 |
| 价格未定 | 2005.09.06 | 游戏人数未定 |
| 容量未定 | 推荐年龄未定 | 对应周边未定 |

GBA

# 你能在对抗异形军团的大战中获胜吗?

## 剧情概要

本作的故事背景发生在2117年,来自宇宙的异形(Arelian)帝国凭借强大的兵力向地球发起进攻,并且侵占了大片领土。为了摆脱异形帝国的殖民统治,地球上的人类组成了反抗军,向异形军团发起了不屈的抗争。主人公乔雷(Jorel)是人类反抗军的一名新兵,初出茅庐的他被迫面对这场异常残酷的星际大战。你能否使乔雷顺利经受艰苦战斗的考验,成长为一名出色的捍卫战士呢?





→异形军团出现,乔雷的恶梦变成了现实。





↑主人公投身到了战场上,为了反抗侵略而参加战斗。





←面对异形帝国的强大兵力,地球人将如何进行反抗呢?





↑敌方角色设定,样子看起来有些滑稽,但其实是些很凶残的家伙。

## 简单而富于表现力的演出!

本作的表现风格简单明快，但丝毫不会降低战术运筹时的紧张感。游戏中的地形与设施多种多样，敌方角色也五花八门，让玩家能充分投入到这场立体化的星际战争中。



→本作场景富于变化，战斗效果制作也很用心。

←除了可以移动的单位，游戏中还有很多战斗用的建筑设施。



→也有大型的敌方单位出现，某些敌人可能还需要特殊打法。

←异形们可并不"白给"，拥有很多攻击方式，是玩家的强敌。

## 游戏系统

本作的游戏形式是比较传统的地图式战棋，地图采用斜45度视角，被分成棋盘状的方格。玩家需要通过"战术指令"的形式调度己方单位，与异形敌人展开回合制的激烈厮杀。




→游戏中有各种战术指令可供选择，调动与作战都很有学问。

## 行动点数

本作中的行动控制是依靠"行动点数系统"来完成的。己方每回合都拥有一定的行动点数（APs），进行每一步行动都要消耗行动点数。



←行动点数代表我军的调度能力，点数越高，可实行的行动种类越多。

→行动点数用光就只能等待下一个回合了。

## 战术指令

玩家可以运用的战术指令种类很多。每个战术指令消耗的行动点数不同，产生的效果也不同。根据战况选择指令才是优秀的指挥方式。



→玩家通过战术指令来调度部队，指挥自军的各种战斗单位进攻敌人。





←战术指令有许多种类，每一种都具有相应的性能指标。

## 合理运用不同的战术指令吧!

### 点射和扫射

←点射是很基本的攻击，具有比较稳定的攻击力。

→扫射可以造成很大的伤害，但要消耗相当多的行动点数。

### 精射和速射



→精确射击的命中率较高，同时要消耗比较多的行动点数。

←速射的命中率低，但耗费行动点数很少，可以用来作援护。

### 火力压制和隐蔽



←回合结束时可用剩余点数进入"overwatch"模式，自军单位对射程内的敌人实行火力压制。

→还可以通过消耗行动点数让自军单位在回合结束时隐蔽到障碍物后面减轻伤害。

# The SIMS 2



| 模拟人生2 | | |
|---|---|---|
| The Sims 2 | | |
| SLG | EA | 美版 |
| 价格未定 | 2005.11.15 | 游戏人数未定 |
| 容量未定 | 推荐年龄未定 | 无线适配器 |

GBA

**在多机种上获得好评的名作《模拟人生2》将于11月正式登陆GBA。这个系列的特点是每一作的结构和形式都与众不同，本作也不例外，玩家们将在熟悉的掌机上以独特视点开始“另一段人生”。**

## 在GBA上开始崭新的人生吧!

### 崭新的流程形式“电视季”

本作流程的形式是“电视季”。主人公被电视台选中成为报道对象，要完成至少20个任务，向观众们展示家庭的生活和经营情况，观众们的反响和评价就是结局达成的决定因素。



←GBA屏幕就是电视屏幕，主人公将在观众面前经营自己的人生。



→与系列中其他作品一样，交流与接触将是流程顺利展开的关键。



←游戏中包含许多生活化的主题，想塑造“人生”要向多方向努力。




→游戏中的任务各种各样，并且可以自由选择挑战任务的顺序。

### 灵活自由的道具交换系统

本作中准备了丰富的道具，收集方式也灵活多样。除可以通过引发事件来获得道具外，还可以进行交换。游戏中的交换自不必说，如果进行连线，还可以和其他玩家交换道具。



←各种道具对于完成任务和布置家居来说必不可少，一定要注意收集。



→道具有很多获得渠道，并和事件息息相关。

### 新的场景与新的任务

游戏中准备了许多新鲜的场景和独特的任务，玩家们将在亦真亦幻的环境中挑战各种任务，完成自己的“游戏人生”。



→家居布置是系列历来的重头戏。你打算拥有一个什么样的房间呢？



←也有这样充满幻想的奇妙情景出现。



→主人公手中提着喷射器去打瓢虫。这个“小人国”式的任务究竟有什么有趣的背景？

### 自由编辑人物的形象！

想创造一段美丽的人生，先要有一个顺眼的形象。本作中人物的设定及变更要素十分丰富，玩家可以自由设定出令自己满意的外貌，并在游戏中更换衣装。




←对主人公性别的选择已经成了许多游戏共通的要素，打造喜欢角色的过程从这里开始。




→衣装和饰品也有许多种类供玩家选择。游戏中会不会有隐藏的服装和装饰品出现？




## 具有纪念意义的怀旧合集!

这款《马里奥》20周年纪念合集中共收录了《马里奥医生》和《魔法方块》这两款游戏爱好者们熟悉的经典游戏。玩家们可以在同时发售的GAME BOY micro上慢慢品味这款游戏，找回昔日的游戏感觉。

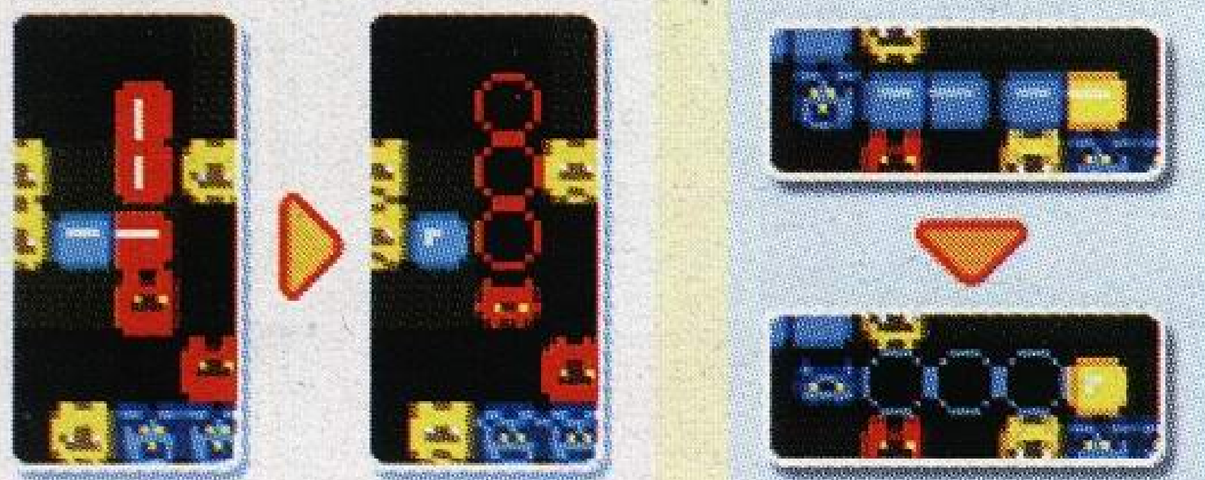
## 马里奥医生

马里奥医生通过累积各种颜色的药物胶囊来消灭病毒!简单明快的操作,如同老朋友一般的背景音乐,让人总想不断玩下去的经典PUZ。




### 击退病毒

旋转屏幕中不断下落的胶囊，在病毒旁边纵向或横向累积3个以上与病毒同色的色粒，就能将病毒消去。不邻接病毒的4个同色色粒连在一起也能消去。



### 连续消去·同时消去

消去后下落的色粒形成别的消去条件就会形成"连续消去"，一个胶囊落下之后使两行或两列同时符合消去条件，就会发生"同时消去"。

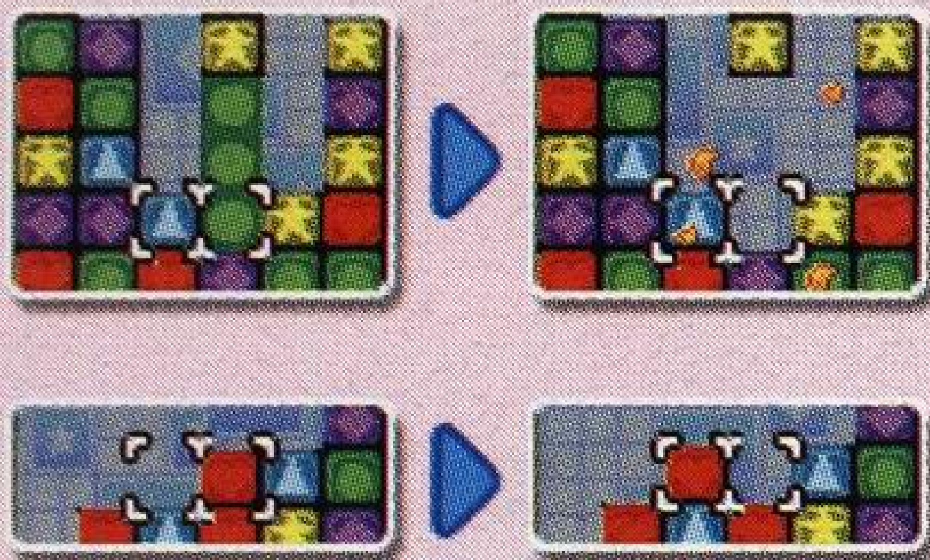


## 魔法方块

通过简单操作将方块位置左右替换的《魔法方块》。将方块连续消掉，游戏感觉相当爽快。虽然是PUZ游戏,却带有很强的动作感。

### 方块的消去方法

屏幕中的方块会不断上涨，将同样的方块横向或纵向排成3个以上就可以实行消去。



←移动光标后按下A键或B键使方块的位置左右互换。

←消去期间，方块会暂时停止上涨。

### 方块的种类

方块共有7种,拥有不同的颜色和标志。



### 连续消去

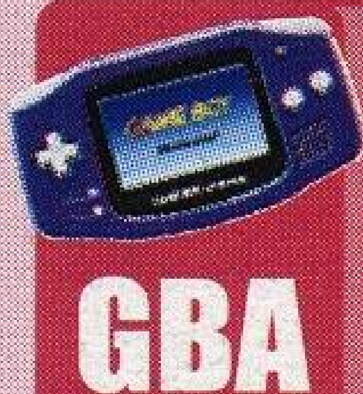
使消去后落下的方块再次消去的技巧。



### 运动连锁

在方块连锁消失的同时移动别的方块制造新的消去条件，就可以形成"运动连锁"。





**GBA 马里奥医生&魔法方块**

ドクターマリオ&パネルでポン

| PUZ | 任天堂 | 日版 |
|---|---|---|
| 2000日元 | 2005.09.13 | 1-2人用 |
| 容量未定 | 全年龄推荐 | 通信连接线 |

新作工房

# 超级公主碧奇



| 超级公主碧奇 | | |
|---|---|---|
| スーパープリンセスピーチ | | |
| ACT | NINTENDO | 日版 |
| 4800日元 | 2005.10.20 | 1人用 |
| 不对应Downloadplay | 全年龄推荐 | 对应触笔 |

NDS

**游戏剧情** **马里奥和路易被库巴抓走了！城堡中鲜有喜怒哀乐情绪的蘑菇仔大哭大闹了起来，为了解救这个危机，碧奇公主开始行动了起来……**



←马里奥和路易居然被抓走，以往总是扮演被救者角色的碧奇公主地位发生大逆转。



本次的主角是碧奇公主哦！玩家要操纵碧奇运用能力通过重重考验，最后打败库巴救出马里奥和路易。那么就来看看她怎样克服遇到的各种困难吧。

## 使用喜怒哀乐的力量 闯过障碍重重的关卡

下屏幕的四角各有一个代表感情的图标，能用来控制碧奇公主的感情变化，使用特殊的力量。

**喜** **产生急速旋转的龙卷风，能把卷入其中的敌人抛向高高的空中。**

**怒** **产生火炎，能打倒身旁附近的敌人，还能摧毁砖块。**





上屏幕左上角的心形图案应该就是碧奇公主的生命值了，而下面的槽也许是感情能量槽，没有能量的话无法发动各种情绪的力量。

**哀** **渐渐溢出的泪水能破坏各种机关，铲平前进的道路。**

**乐** **使心情恢复明朗，身体恢复健康，少量回复生命值。**



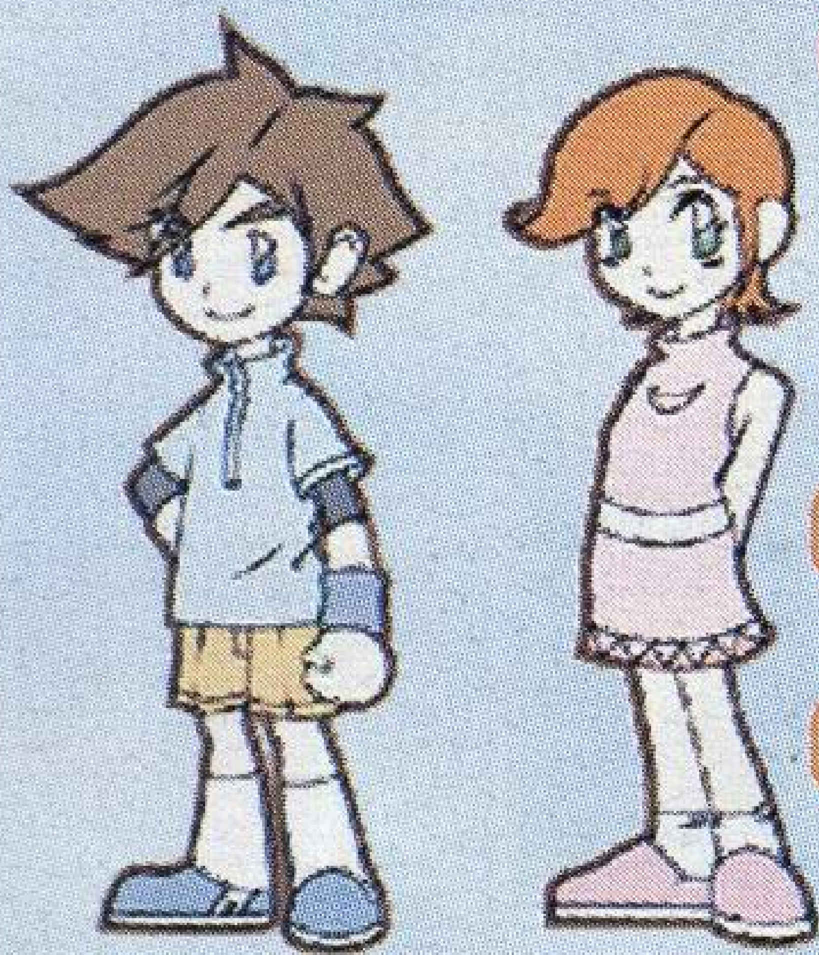
# TOUCH GAME PARTY



| TOUCH GAME PARTY | | |
|---|---|---|
| タッチゲームパーティー | | |
| PUZ | TAITO | 日版 |
| 5040日元 | 2005.09.29 | 1-4人用 |
| 不对应Downloadplay | 全年龄推荐 | 对应触笔 |

NDS

《TOUCH GAME PARTY》是一款集合了七个解谜小游戏的合集性质游戏，顾名思义，这些小游戏都是利用触笔来玩的，规则都非常简单，闲暇之时和乘坐交通工具时都不妨用它来消磨时间。





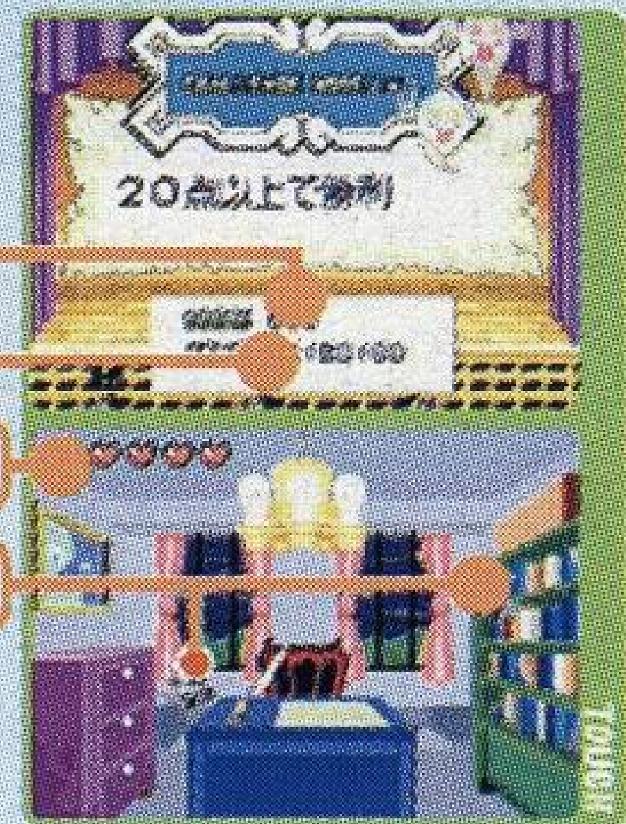
## 飞镖游戏





←比赛采用count up规则，投掷三支飞镖后计算总得分，八场比赛后最高得分者获胜。

## 打击怪物





←用触笔点击下屏幕上飘浮的小怪物，在限定时间内取得规定的分数即可通过。

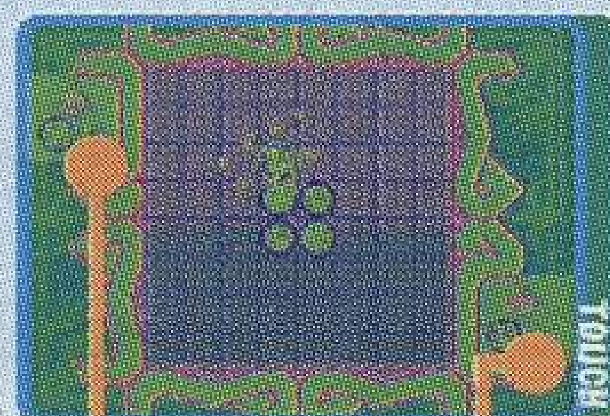
## PAGE ONE





←使用52张扑克牌的游戏，把手牌中与场牌同样花色的牌放下去，先用完手牌就胜利。

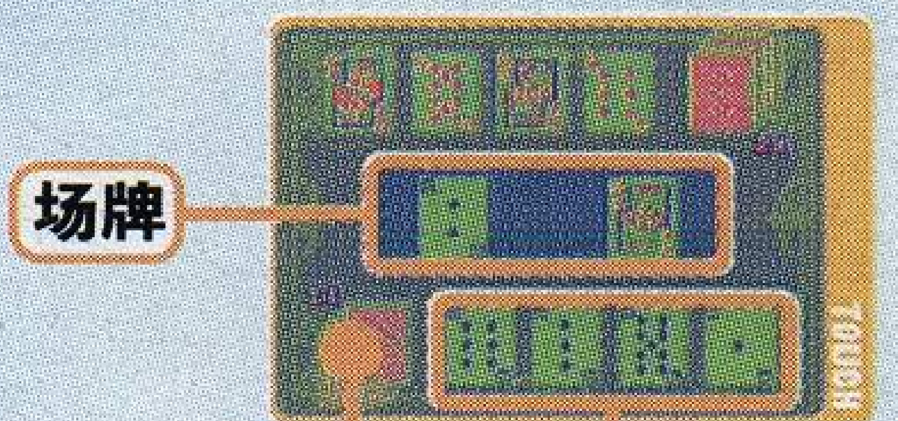
## 黑白棋





←大家非常熟悉的一个游戏，同色棋子间的对方棋子全部翻转，棋盘放满后棋子数量多的一方得胜。

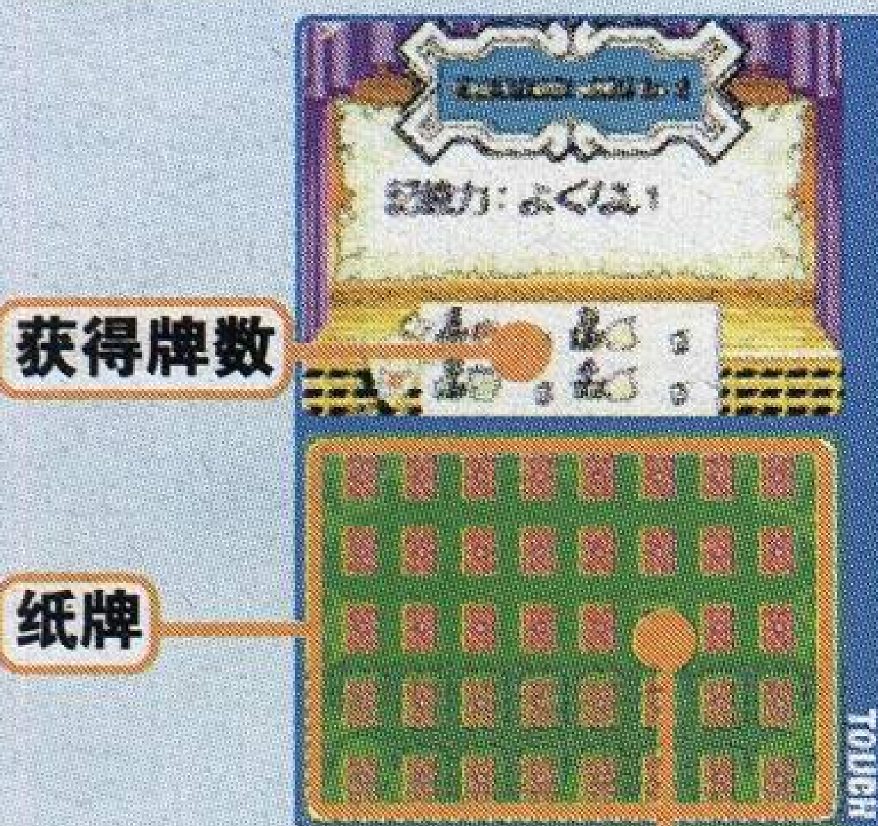
## 快速接龙





↑使用52张扑克牌的接龙游戏，很考验玩家的反射神经，先把手牌用完就能打败对手。

## 神经衰弱





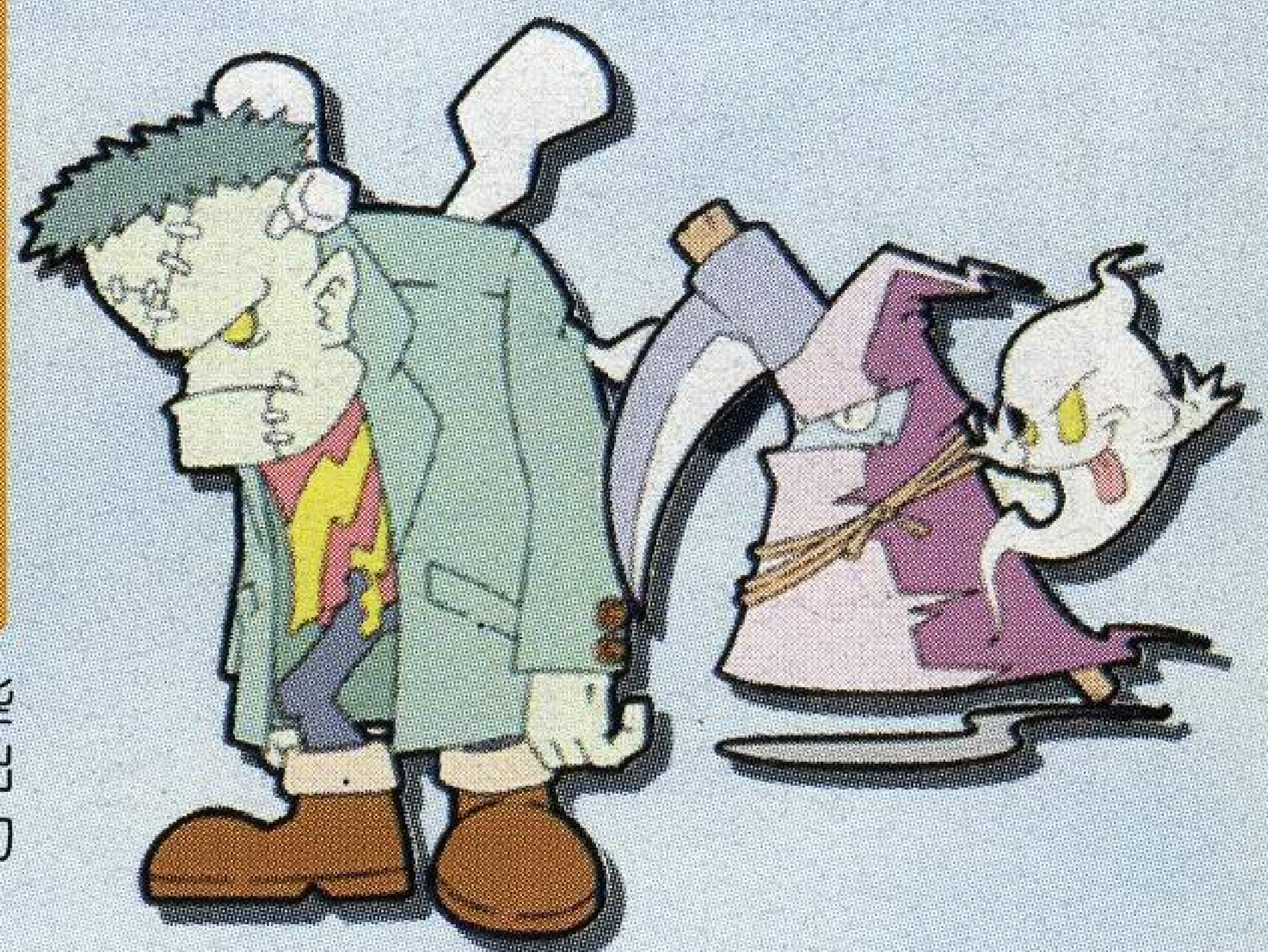
↑翻转场上的纸牌，凭记忆力找到相同的两张牌配对并取得，直到把所有纸牌拿完。

## 拼字游戏





↑从不规则排列的文字中找出一些组成有意义的词汇，上屏幕会给出拼字提示，两人对战时先拼字成功的取得胜利。





# Londonian Gothics ~迷宮のロリィタ~

# 迷宫之洛丽塔



| Londonian Gothics 迷宫之洛丽塔 | | |
|---|---|---|
| ロンドニアンゴシックス~迷宮のロリィタ~ | | |
| A·RPG | MEGACYBER | 日版 |
| 5040日元 | 2005.10.13 | 1人用 |
| 不对应Downloadplay | 全年龄推荐 | 对应周边不明 |

NDS

## 探索迷宫!






⑴主角爱丽丝，能通过使用各种服装避开怪物探索迷宫；⑵迷宫里的怪物；⑶魔法阵，走遍房间中散布的全部魔法阵后就能开启通往下一个房间的门；⑷感应器，折线表示与怪物的距离，起伏越大距离越近；⑸邪气计；⑹服装能量槽；⑺迷宫层数；⑻服装图标；⑼道具图标；⑽存档图标；⑾剩余魔法阵数量；⑿剩余生命值。

## 破坏元凶!

⑴邪气之源ボアダムン，即使没有魔法阵的房间里也一定存在着ボアダムン，它是迷宫每层房间里一定有的东西；⑵通往迷宫下一层的绿色门。

↓接触后就能破坏ボアダムン了。

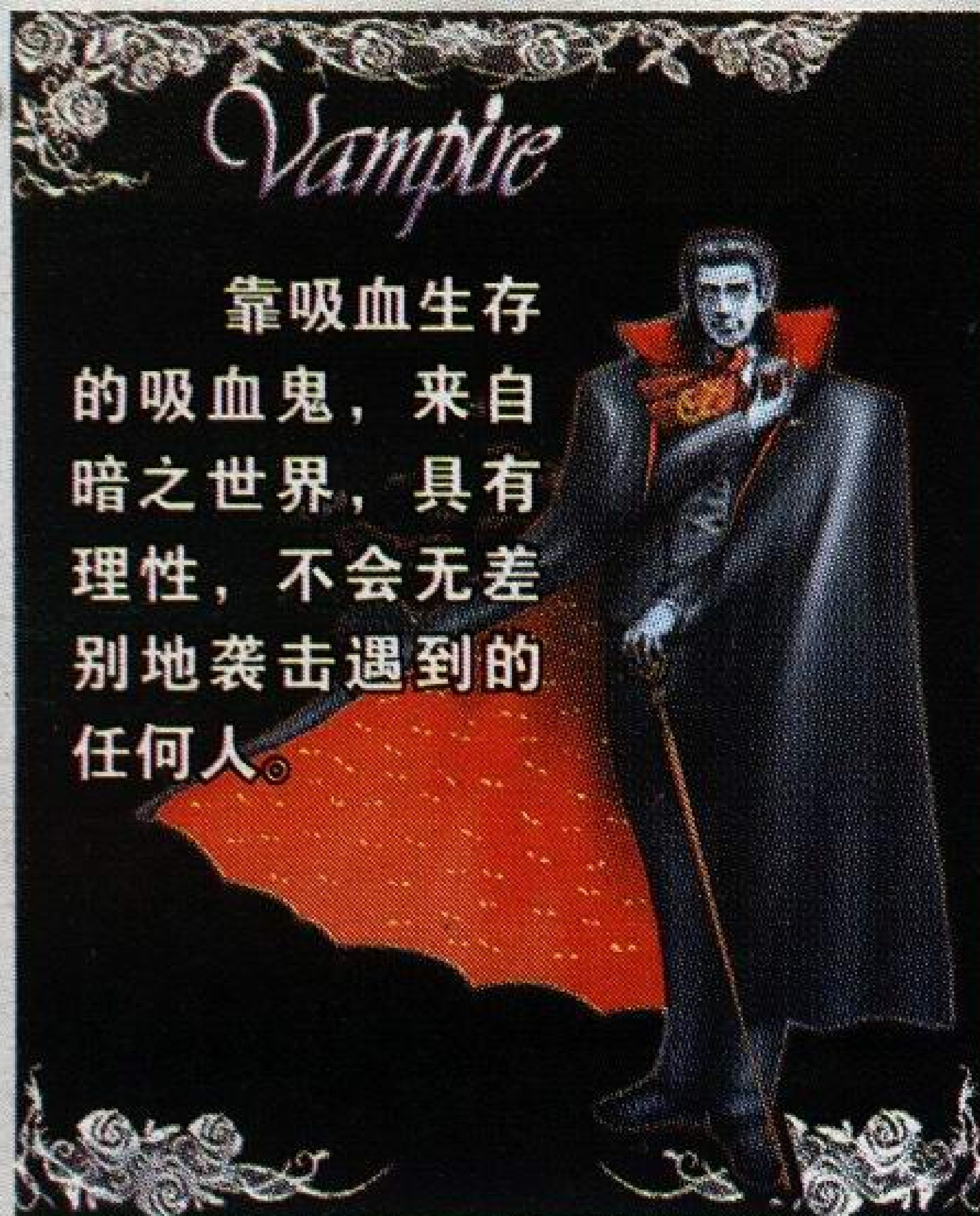




↑过一段时间ボアダムン再生后门又会关闭。

↓能与迷宫中的一些怪物对话。




靠吸血生存的吸血鬼，来自暗之世界，具有理性，不会无差别地袭击遇到的任何人。




居住于大树的树之精灵，外表幼稚但实际年龄已逾千岁，本是温和的种族，但现在开始袭击人。




修炼的结果是获得了魔法化的身体，对魔法以外的东西毫不关心，本不会给他人带来危害，但是现在蠢蠢欲动起来。

## 服装能力判明!

爱丽丝探索迷宫时，能利用20余件服装的各种特殊能力来帮助探索，使用时需要消耗服装的能量槽，目前已经公布了一些服装的能力。




↑每一件服装都具有特殊能力。

↓能利用材料制作服装。






↑使用服装的电击能力。



←爱丽丝换上服装后的样子有所改变，在迷宫中的任何时间任何地点都能进行“换装”。




## 服装鉴赏模式

在本模式中能欣赏目前拥有的所有服装，用L和R键旋转爱丽丝，就能看到她的背后了，本次介绍10件服装和它们的特殊能力。



释放闪电攻击面前的怪物，能使其麻痹，制作时使用了很多蕾丝，是爱丽丝非常喜欢的衣服。





能跳过一格远的距离，三段式的群摆看起来就像蔷薇花瓣，后系的带子很可爱。





使爱丽丝变小后能通过一些洞缝，用手感柔软的面料制作而成，很适合女孩的一件洋装。



使敌人远程攻击无效化，采用了古典色调的设计。



穿上后能使用大炮把敌人打飞，采用了多重裙褶和公主袖的设计。



随机传送到远处地点的修女服，具有一种宁静之美。



能把爱丽丝随机传送到附近地点的衣服，有大朵蔷薇花和十字架的装饰。





穿上后能在水上行走，胸前的蝴蝶结设计非常可爱，制作时也使用了蕾丝。



能使服装能量槽快速回复的衣服，看起来蓬松柔软。



穿上后能进行超高速移动，复杂的褶皱和大袖口看起来很华贵。

# BIOHAZARD® Deadly Silence



| 生化危机 致命沉寂 | | |
|---|---|---|
| BIOHAZARD Deadly Silence | | |
| AVG | CAPCOM | 日版 |
| 价格未定 | 2005年冬 | 1人用 |
| 不对应Downloadplay | 推荐年龄审查中 | 对应周边不明 |

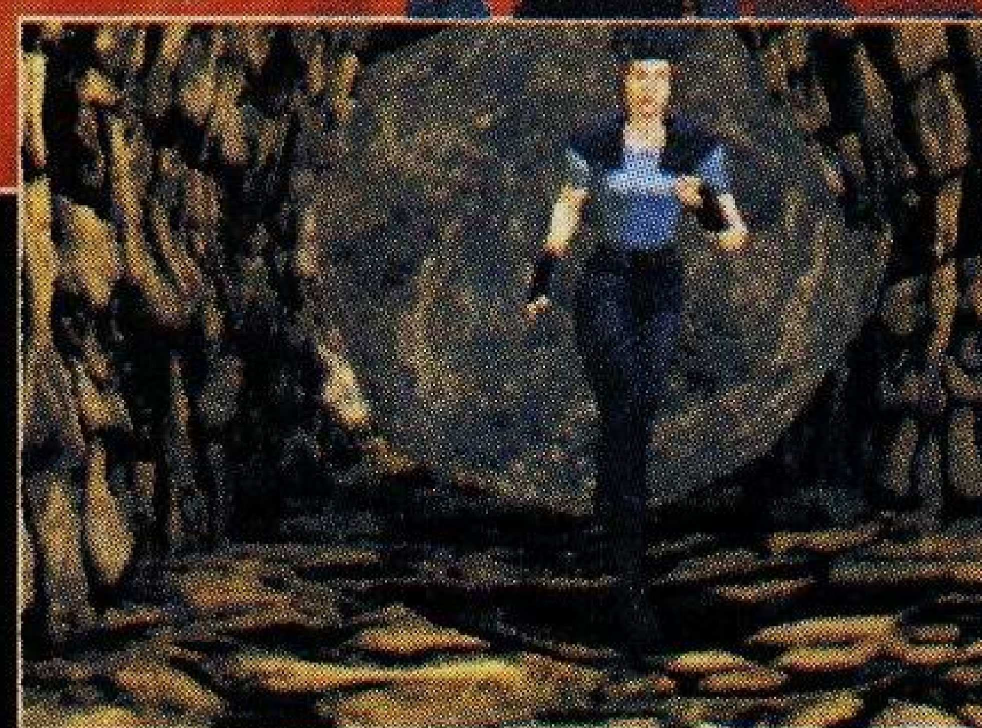
NDS

**面对阻挡在眼前的陷阱、危险的生物,以及潜伏在洋馆内无数的谜团,你能在其中生存到最后吗?**

**『生化危机』在NDS上浴火重生!**



→↓再现了初代《生化危机》之余，还在NDS上重做了3D建模与动作，此外还利用触摸屏的机能对战斗要素和游戏性进行了重新调整。

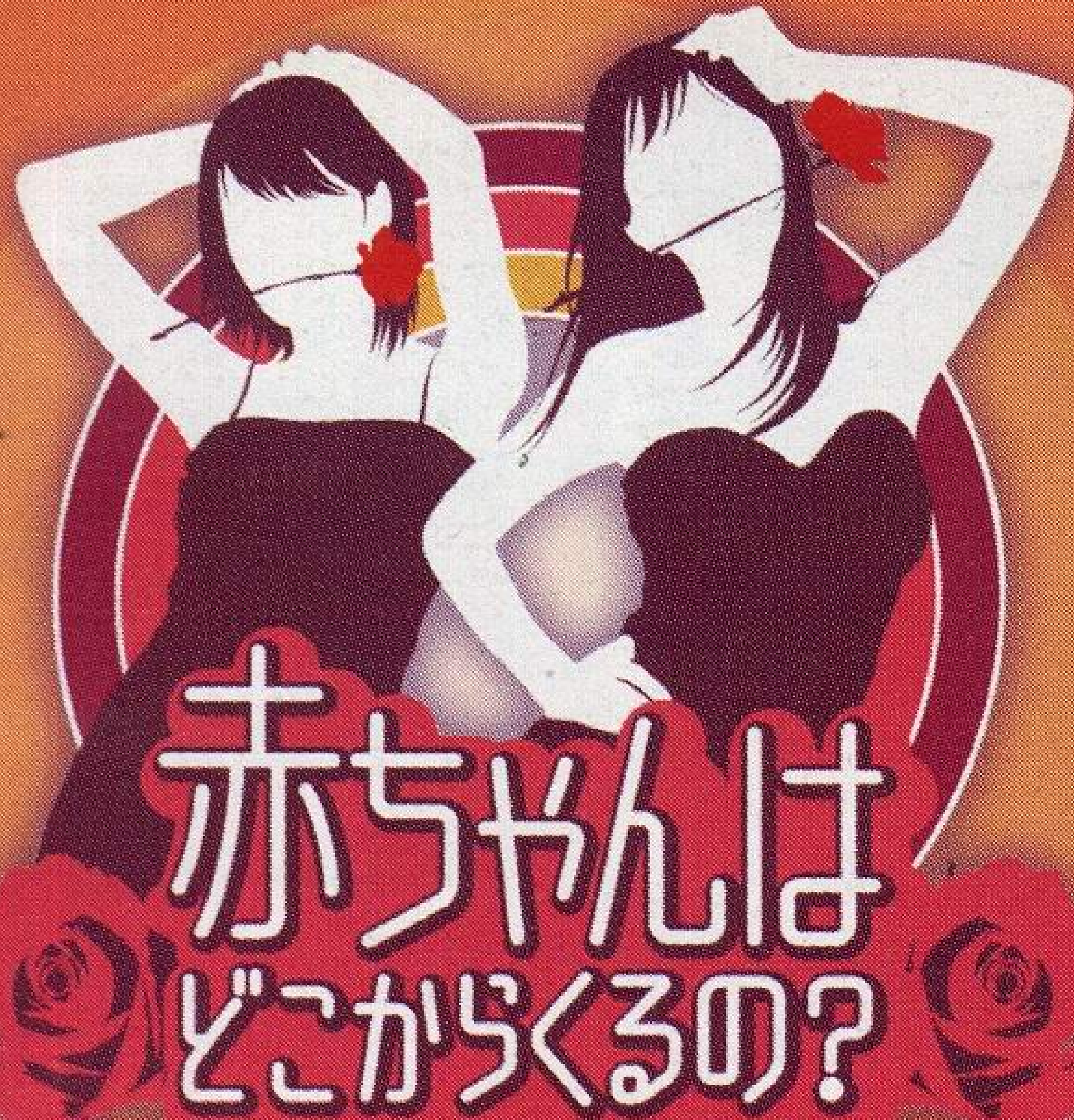


↑Jill正被巨大的岩石追赶，原作中的陷阱进行了忠实再现。










| 宝宝从哪来 | | |
|---|---|---|
| 赤ちゃんはどこからくるの? | | |
| ACT | SEGA | 日版 |
| 价格未定 | 2005.10.20 | 1人用 |
| 不对应Downloadplay | 推荐年龄审查中 | 对应触笔 |

NDS

SEGA的《宝宝从哪来》又公布了一些新的游戏画面，我们的主角又将为爱情而经历怎样的艰难险阻呢？每个小游戏开始前仍然会有类似四格漫画形式事件交代，往往峰回路转出人意料。





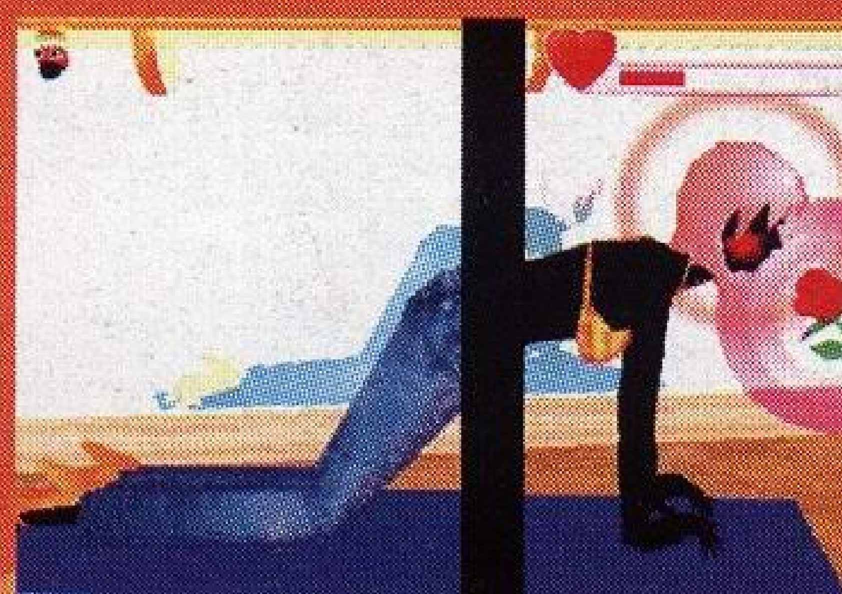






←生日宴会用的投掷蛋糕散发出异味，真是残酷的游戏。





←把NDS横着玩的小游戏。





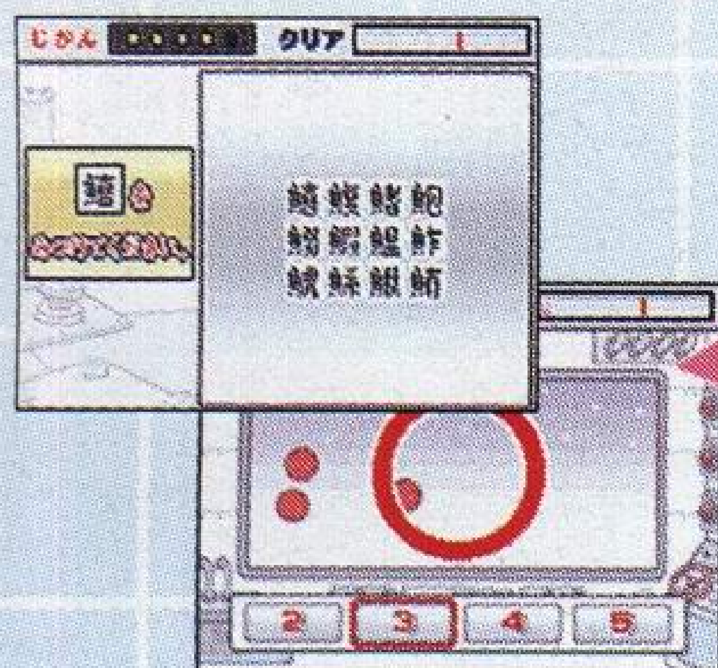



| 七田式训练 右脑锻炼 | | |
|---|---|---|
| 七田式トレーニング 右脑锻炼ノタンDS | | |
| ETC | Interchannel | 日版 |
| 3990日元 | 2005年11月 | 1人用 |
| 不对应Downloadplay | 全年龄推荐 | 对应触笔 |

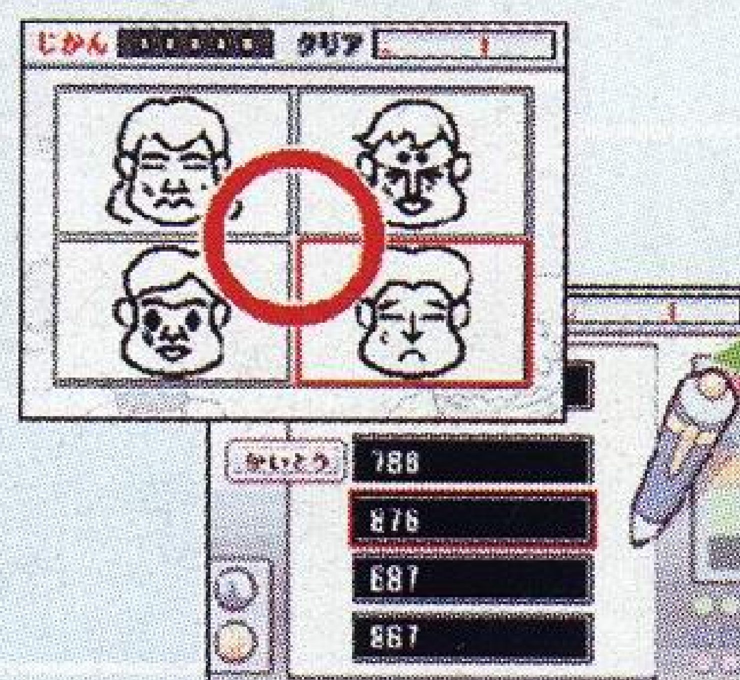
NDS

□记不住别人的相貌和名字。
□总是忘记答应别人的事。
□不擅长暗记。
□总是忘记哪些事情已经办完。
□应该通过试验提高记忆力。

瞬カン勝負！記憶力

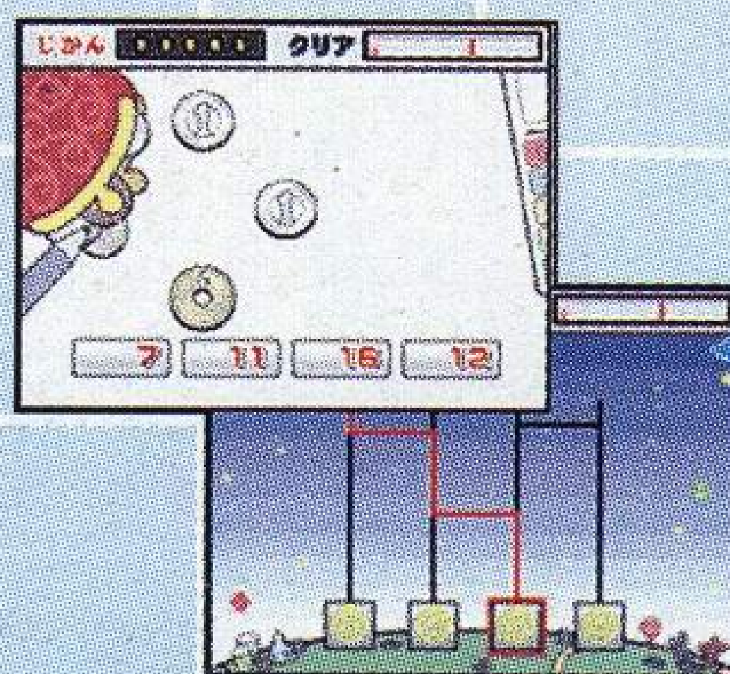


瞬カン勝負！集中力



□工作和上课时无法集中精神。
□写东西时经常笔误。
□考试时总犯低级错误。
□运动水平总是上不去。
□经常贸然行事和判断错误。

□优柔寡断，没有主见。
□不擅长收拾整理。
□总被人说驾车很危险。
□曾有过帐号里没钱的经历。
□应该提高独创性。



瞬カン勝負！判断力




# 忍者神龟于NDS平台登场

**根据风靡一时的动画《忍者神龟》改编的游戏已经出到第三部了，本作利用了触屏功能来进行解谜，并支持四人联机游戏。**

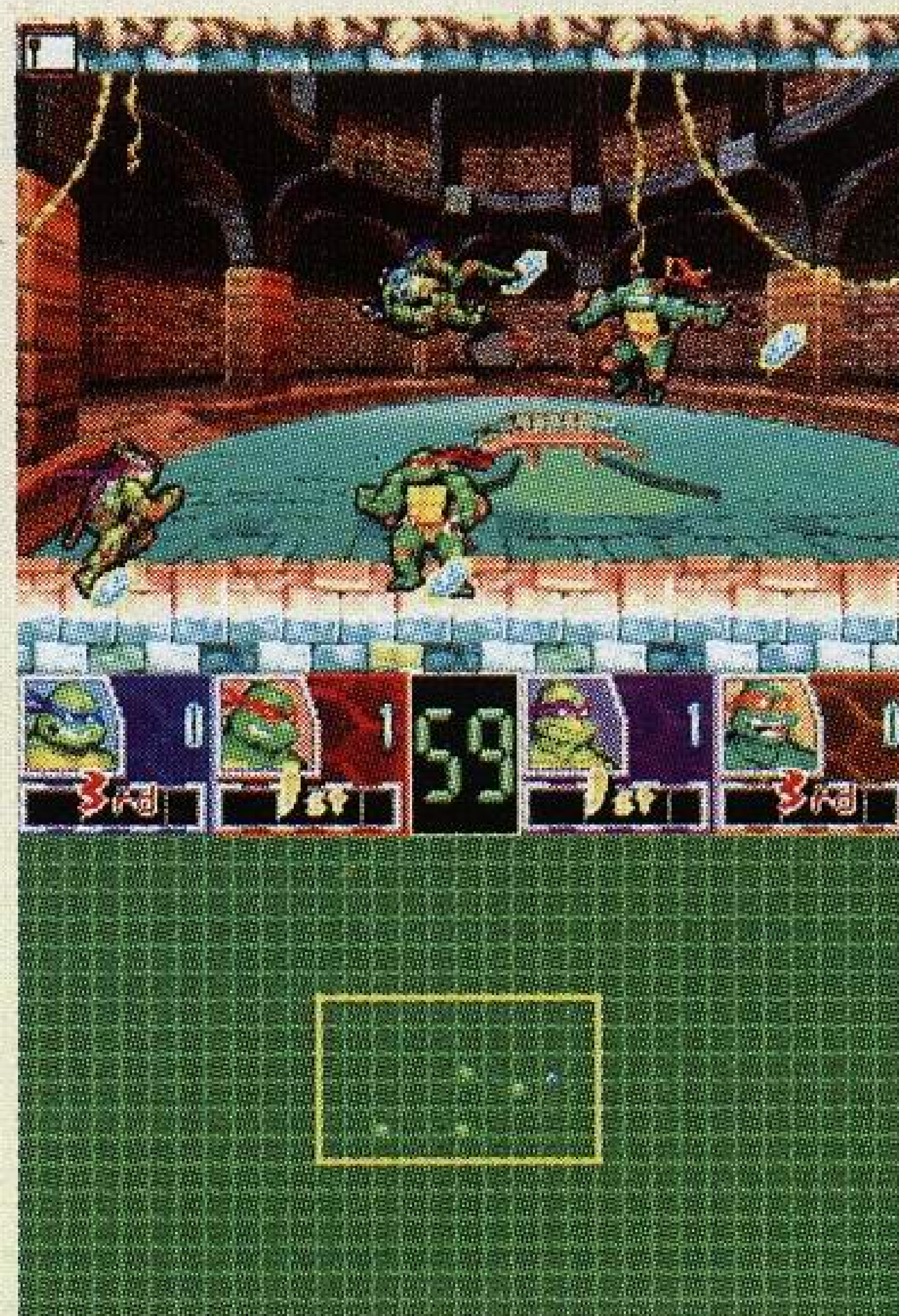









→四人联机的乱斗模式，在3D场景中要随时注意下屏幕的雷达以捕捉对手的所在。






↑需要转动圆轮开启机关的一处解谜，要利用触屏来完成这种操作。





忍者神龟的新造型！这次又将面对怎样的敌人呢？



# 泡泡龙革命



| 泡泡龙革命 | | |
|---|---|---|
| Bubble Bobble Revolution | | |
| ACT | TAITO | 美版 |
| 价格未定 | 日期未定 | 人数未定 |
| 不明 | 全年龄推荐 | 对应周边不明 |

NDS

回归原点的游戏，在初代《泡泡龙》的基础上对画面等进行强化，乐趣相比当年丝毫不减！











↑↓NDS的上下屏幕联合成巨大的舞台，可爱的泡泡龙依旧要在其中吐出泡泡包裹敌人，并弄破泡泡彻底消灭敌人，水泡泡等设定也依然出现。

# 英雄伝説

ガガーブトリロジー

## 海の檻歌



| PSP | 英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 | | |
|---|---|---|---|
| | 英雄传说 ガガーブトリロジー 海の檻歌 | | |
| | RPG | BANDAI | 日版 |
| | 5040日元 | 2005.11.23 | 1人用 |
| | 记忆量未定 | 全年龄推荐 | 无对应周边 |

## 海之槛歌的叙事诗

在卡卡布将大地分割之前——
那三个世界仍然合而为一的时代
至今已无人知晓
那遗忘在大地的罪恶之伤痕
人们又是从何时开始背负这个罪恶的十字架呢？

不知在几百年前
住在海边，不知消失到何处的水底之民
他们能够自由的操纵旋律
以音乐换取力量
建立了超乎想象的繁荣
那是完美纯粹而又充满力量的旋律



但是这个传承的力量并没有被记录下
使之成为一个遥远过去所留下的
梦幻般的传说故事

之后，经由一位伟大音乐家的手
将古代的旋律重现于人世的传说
在音乐家之间广为流传

那位音乐家的名字叫
雷欧涅·佛列德立克·里希塔
他以演奏而成名
被人们称作是年轻的音乐天才

但是从那时算起来已经五十年
其真相一直不曾经过确认
终于被遗忘在时间的洪流中

——时间是卡卡布943年的威特路那
在这个时代，有许多的音乐家巡回世界演出
在许多场合，明朗而知识渊博的音乐家
常常担负起以音乐来慰藉人心的任务

而这个故事
便是那些演奏家其中之一的英雄传说……

# 奏响RPG的旋律，装饰在永恒历史最后的，演奏家们的冒险故事




《海之槛歌》的故事发生在威特路那，也就是被大断层卡卡布分割的三块大陆中的最后一块。由分散在各地的遗迹可知，原本居住在这块土地上的水底之民具有相当的文明。而今除了一部分遗迹如古利姆桥依然为人们所利用外，关于该文明的历史已经无人可知。威特路那北方有着大蛇的背骨山脉，传说是上古时代巨人打败大蛇之处。而被忘却之海和大蛇的背骨隔绝的威特路那人对于外界的发展是一无所知的。

作为卡卡布三部曲的最后一作，《海之槛歌》的故事发生在《白魔女》与《朱红之泪》之间。这部作品揭示了大量前两作留下的谜团。玩家在游戏中既会遇到来自《朱红之泪》的老前辈，也会看到少女时代的白魔女耶鲁度，可谓是整个卡卡布系列中承上启下的作品。标题中的“槛”字应该读成“见”的发音，意为牢笼。这一标题既指代了音乐家雷欧涅被囚禁时所作的希望之歌，同时也暗示了因为自己的过错而被永恒拘束的水底之民最终得以解放。







## 英雄是什么？《英雄传说》是什么？

英雄之名到底是如何建立的呢？最勇敢的人，还是做大事的人配称为英雄呢？所谓的英雄并不是一个血统、人种或是阶级，因此每个人都有可以令其成为英雄的事迹。

虽然标题是《英雄传说》，但卡卡布系列却是一个彻底颠覆传统英雄观的作品：里面绝对没有什么真命天子或是天生英雄，而是一些平凡无奇的小人物。英雄的称号正是属于这批默默地发光发热的人们；属于各代主角与伙伴们合作无间，直到最后关头也不放弃理想与未来的意志。这种至高而无垢的力量犹如春风一般抚慰、温暖，并且唤醒了深藏于人类内心的善良。《英雄传说》就是这样一个平淡而又美丽的游戏。



# BOUNTY HOUNDS

| 赏金猎人 | | |
|---|---|---|
| Bounty Hounds | | |
| ACT | NAMCO | 日版 |
| 5040日元 | 2005年10月 | 1-2人用 |
| 记忆量未定 | 推荐年龄审查中 | 对应共享游戏 |

PSP

# 豪快、爽快的硬派动作游戏！

《赏金猎人》是一款由台湾乐升科技(XPEC Entertainment)开发,NAMCO代理的动作游戏。玩家将扮演一名为赏金而战的雇佣兵，在陌生的星球上与地球外智慧生物“ETI(Extra Terrestial Intelligence)”展开激烈的战争。游戏中经常出现玩家一骑当千、扫清群敌的场面，同时也需要直面巨大的BOSS，是一款充满了爽快感的火爆硬派动作游戏。





## STORY

公元20XX年，随着宇宙开发的进步，人类开始执行“行星地球化计划(Project Terra Forming)”,试着将地外行星改造成适宜人类居住的环境。但在开发的过程中,人类却遭遇了称为“ETI”的智慧生物。战火很快便蔓延到宇宙的各个角落，而在这之后还有某些巨大企业蠢蠢欲动的身影……逃兵、罪犯、亡命徒,由这些人组成的佣兵部队在战场上执行种种正规军不屑出手的肮脏任务。而对于这些为赏金而战的人，正规军人们则蔑视地称他们为“猎犬”。我们的主角马克斯正是一名孤独的“猎犬”……



消灭成群的敌人！



## 主人公资料

**本名**：马克西米利安·威布
**爱称**：马克斯
**年龄**：38岁 **血型**：O型
**生日**：12.31 **体重**：80kg
**兴趣**：音乐鉴赏/收集
**特技**：枪械改造、驾驶
**出生星球**：地球
**出生地**：南科罗拉多

# 在荒废的世界中与异形作战!

主角马克斯可以左右手各持一件武器，分别以○键和□键发动。这些武器包括剑、锤、机关枪、火焰喷射器、冲击打桩机乃至激光枪等等，这些武器都可以通过消灭敌人获得——游戏中武器、防具等装备品总数可是高达500种之多，可以充分满足你的收藏欲。此外还有最强的特殊武器“能量力场(Force Field)”：这种武器既可以用于攻击，瞬间将大群强敌化为灰烬，也可以令其包围在四周保护自己。同时，通过复杂的操作还可以令马克斯作出各种令人眼花缭乱的战斗动作，重度动作FAN一定不可放过这款作品!











本作提供了通信模式，只要一套《赏金猎人》的游戏便可以进行双人对战。对战将在一个封闭的固定场地中进行，双方玩家将使出浑身解数，用各种武器与技巧进行一对一的战斗。除此以外，游戏会不会提供双人合作的模式，让玩家与好友并肩作战呢?

游戏的过场画面采用了2D人物与3D背景相结合的模式，以类似漫画的方式来表现，其间会出现大量美丽的人物画像。为了营造美国大片式的气氛，对话还特地采用了英文字幕，令游戏显得更加硬派。











# 感染

| 感染 | | |
|---|---|---|
| INFECTED | | |
| ACT | Planet Moon | 美版 |
| 价格未定 | 发售日未定 | 游戏人数 |
| 记忆容量未定 | 年龄审查中 | 对应网络 |

PSP

**原本欢乐的圣诞节传来人们的哀鸣，霓虹灯下的都市变为恶魔横行的地狱。原本和善的市民们一个个化身为嗜血的僵尸，在洋溢着死亡气息的街道上游荡……不要激动，PSP版的《生化危机》还没有公布，我们现在要介绍的是英国Planet Moon公司正在开发的一款动作游戏《感染》。**

## 圣诞老公公疯了!!

《感染》的故事背景与《生化危机》颇为类似：圣诞节期间，纽约市突然爆发了大规模的病毒感染，令感染者悉数变为疯狂的僵尸。科学家意外地发现一位名叫史蒂芬(Stevens)的警官身上带有这种病毒的天然抗体，该抗体不但可以杀死病毒，还可以令感染者发生爆炸。于是，科学家们利用史蒂芬的血液制造出了对抗僵尸的血清子弹。




↑连憨态可掬的圣诞老人也变成了病毒的牺牲品。

## 订做你自己的史蒂芬

游戏开始时，玩家可以决定自己扮演角色的名字、性别乃至体形、肤色、发色与服装，还有许多细节可以调整，各种组合共有200万种之多。与《生化危机》不同的是，游戏的舞台并非一开始就僵尸横溢。随着游戏的推进，会有越来越多的市民感染病毒变为僵尸，屏幕上方将有一个僵尸数量指示条表示这个进度。当大多数人都受到感染时，任务会变成“病毒超负荷”，届时将会有大群僵尸对玩家围追堵截。




↑无论如何设定，玩家的角色都会固定姓史蒂芬，例如方舟·史蒂芬或是雪人·史蒂芬

## 以重火力将敌人粉碎

当然，面对越来越强大的敌人，玩家也会得到相应增强。最初只有一把普通的手枪，随着杀敌的增加也会积累武器经验值并令其升级，得到散弹枪、机关枪乃至RPG(火箭推进榴弹)等重火器。此外连续杀敌达到一定程度或还可以得到特殊的奖励武器如手榴弹、电锯等。不过由于子弹是用史蒂芬的血液制成的，因此攻击敌人时也会令自己的生命值减少，所以一定不能胡乱开枪浪费子弹。挨打费血、打人也要费血，我们的史蒂芬警官还真是辛苦呀……




↑连续攻击敌人时可以得到连击奖励。




↑地图上蓝点代表人类，黄点代表僵尸。

游戏并非只要一路屠杀便可过关那么简单，开发小组为玩家提供了50个不同的任务。每个任务地图都被分割成多个区域，各区域内都存在一定数量的僵尸和人类幸存者。而病毒的感染也会随着时间流逝逐渐扩大，将更多的幸存者变为僵尸。当玩家将区域内的僵尸彻底消灭后，此区域便不再会出现病毒感染。此时根据幸存者的数量，将给予玩家不同的奖励。

# 感染对手的PSP





掌机已经进入了网络时代，《感染》当然也不可能只有单机游戏那么简单。通过PSP的Wi-Fi无线网络，玩家可以和最多3位好友同台竞技。除了合作消灭僵尸外，玩家之间也可以相互攻击。当你打倒其他玩家时，你甚至可以“感染”对方的PSP，将你自己设计的皮肤替换为对方单人游戏中所有敌人的皮肤，并加速其游戏中的感染速度，对方只有在完成特定任务后才能将游戏复原。而玩家也会根据感染对手的数量与等级得到相应的分数奖励，并可用其从《感染》的官方网站下载新武器强化自己。





↑此游戏的血腥度非同寻常，对此感到不适的玩家还是赶紧翻到下一页吧。

与很多美版动作游戏相同，本游戏也以血腥作为卖点之一，相当强调杀死敌人时鲜血四溅肉块横飞的效果。因此本游戏分级审查虽然尚未结束，但其注定将是18禁级别。考虑到还有许多玩家非常反感这种场面，不知道游戏中是否会提供调节血腥度的选项。



# ビューティフルジョー バトルカーニバル



| 幻侠乔伊 热斗嘉年华 | | |
|---|---|---|
| ビューティフルジョー バトルカーニバル | | |
| FTG | CAPCOM | 日版 |
| 价格未定 | 发售日未定 | 1~4人用 |
| 记忆量未定 | 全年龄推荐 | 对应网络 |

PSP

## "集结吧英雄们，主角的宝座属于你！"

《热斗嘉年华》中，玩家可以靠获得"VFX宝珠"来发动特殊能力。VFX宝珠一共有4种，看到的话千万不能放过！





**SLOW**

使用后整个游戏的速度都会变慢！只有玩家控制的角色还可以按正常速度移动，而且这段时间内玩家的攻击力也会上升！



**MACH SPEED**

使用后玩家的角色全身会被火焰包围，速度大幅度提升。在画面上无视地形自由移动的同时，还可以将挡路的敌人撞飞！



**S.E.**

把"声音"物质化的攻击，玩家可以用巨大的"文字"攻击敌人，蓄力时间越长威力越大哟。



**ZOOM**

玩家角色巨大化！遭到攻击也不会被打飞，而且还可以一下把大批敌人打上天！

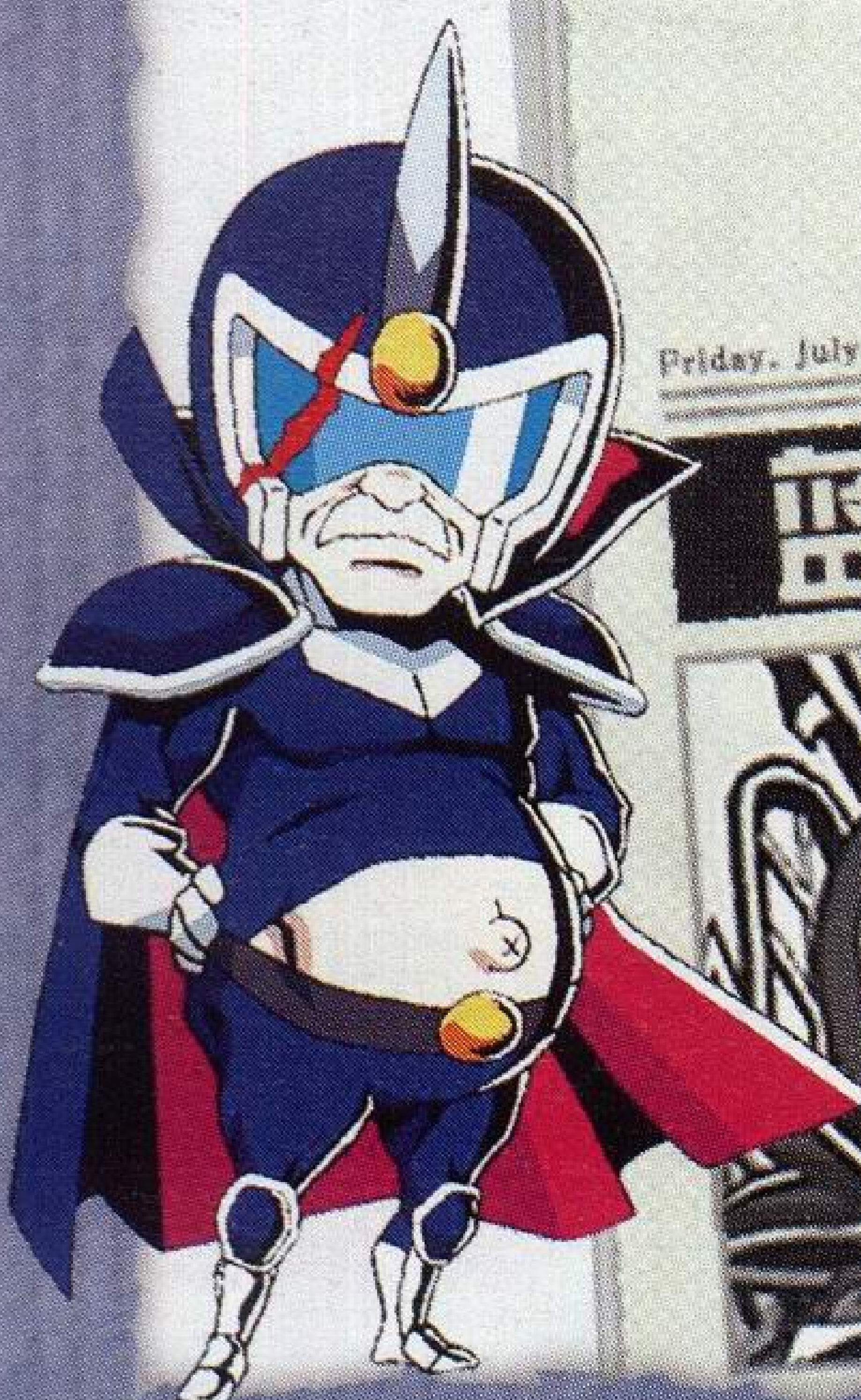
VIEWTIFUL JOE

## STORY

THE INTERNATIONAL NEWPAPER BATTLE CARNIV

Friday, July 29, 2005

### 蓝队长宣布金盆洗手！？





下一代英雄们，怎么办？怎么办？
蓝队长摇身一变成了蓝导演，
准备拍摄新的英雄电影。
但是对于主角的造型还没有主意。
为了决定主角，蓝导演将英雄们集合到一起，
在电影拍摄现场展开激烈的争夺战！
来吧！热斗嘉年华开始了！

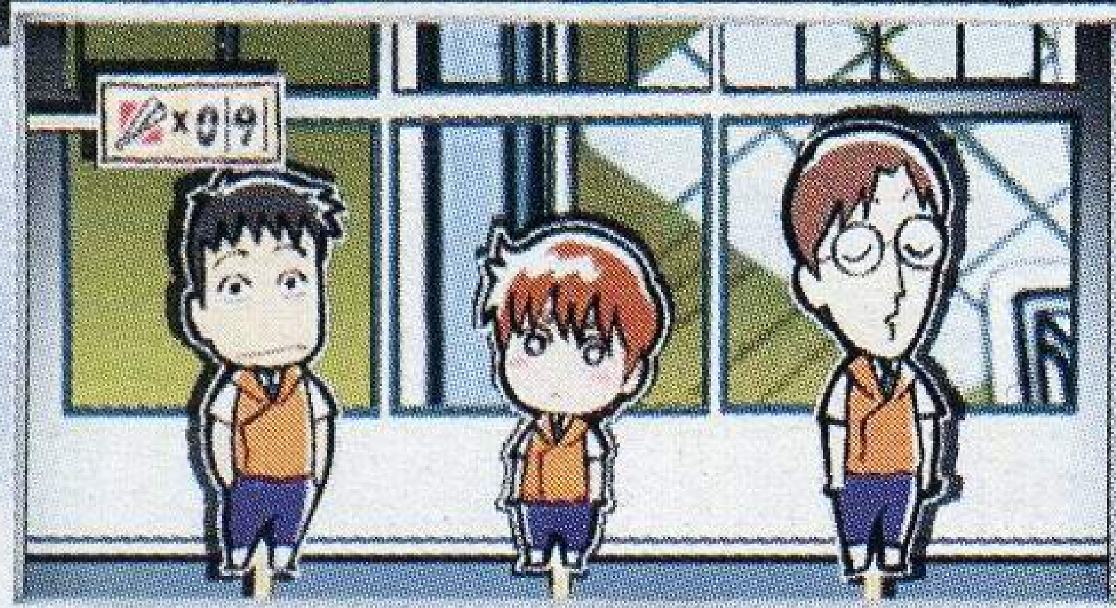
# 机动警察 MINIPATO

ミニパト
MINIPATO
機動警察パトレイバー かむばっく
PATLABOR MINIMUM · MOBILE POLICE PATLABOR MINIMUM · MOBILE POLICE PATLABOR

完全原创的剧情！
真实再现原作世界！
体验特车二课乱糟糟的日常生活！
好久不见，我是后藤
打倒暴走LABOR！

## 机动警察MINIPATO

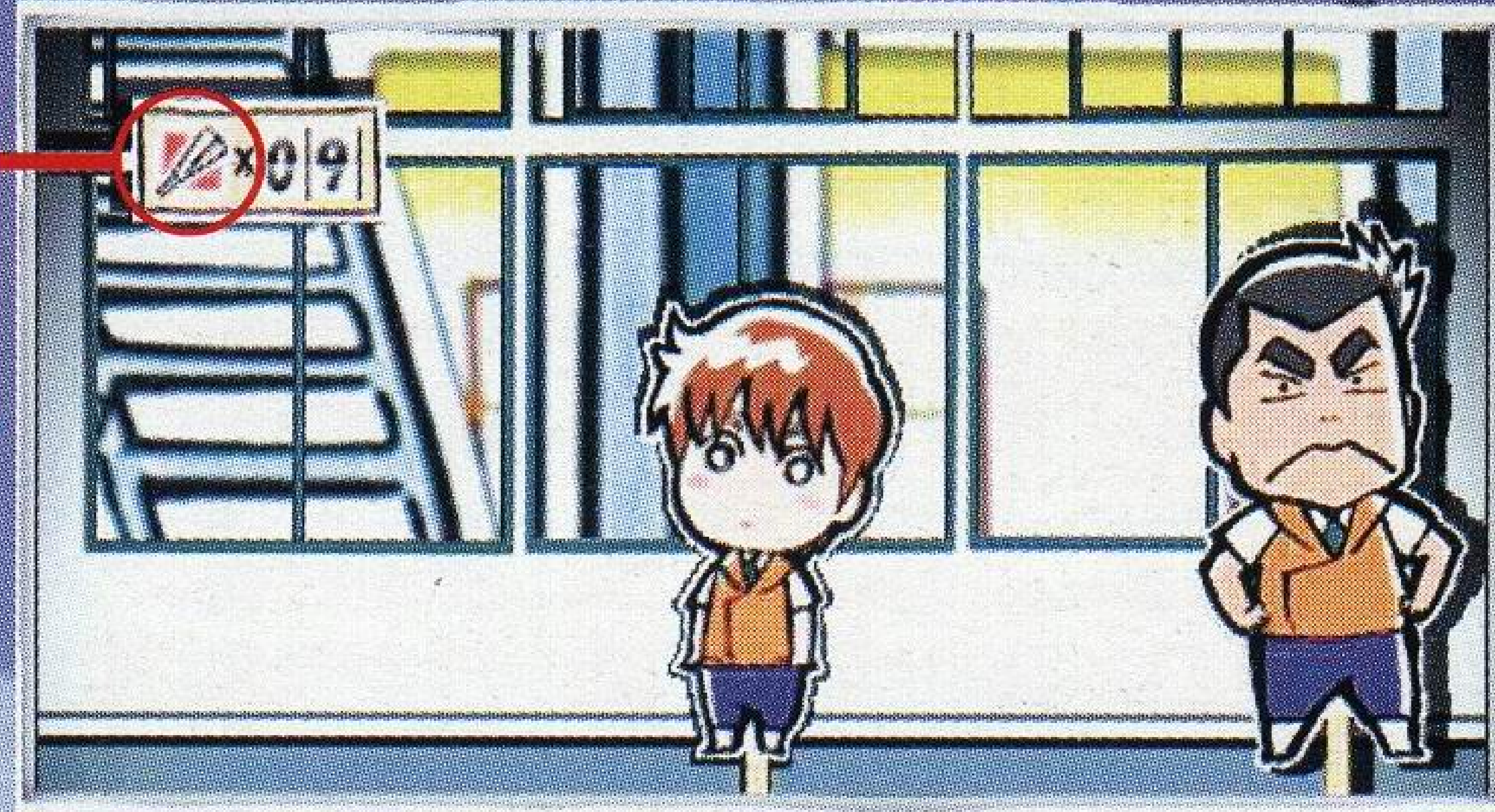
| PSP | ミニパト | | |
|---|---|---|---|
| | AVG | BANDAI | 日版 |
| | 5040日元 | 2005.11.02 | 1人用 |
| | 记忆量未定 | 全年龄推荐 | 无对应周边 |




↑特车二课遭遇经费危机！怎么办呢？

《MINIPATO》是著名的动画工作室Production I.G在2002年上映的剧场版《机动警察PATLABOR WXⅢ》DVD BOX中附带的短片。该片采用了别具一格的“Q版纸娃娃”形式，以其幽默风趣的风格受到了观众的一致好评。如今，这部动画片由BANDAI搬上了PSP的宽屏，玩家将扮演女主角泉野明巡查，体验特车二课的日常生活，并驾驶机动警察AV-98去制止LABOR犯罪。

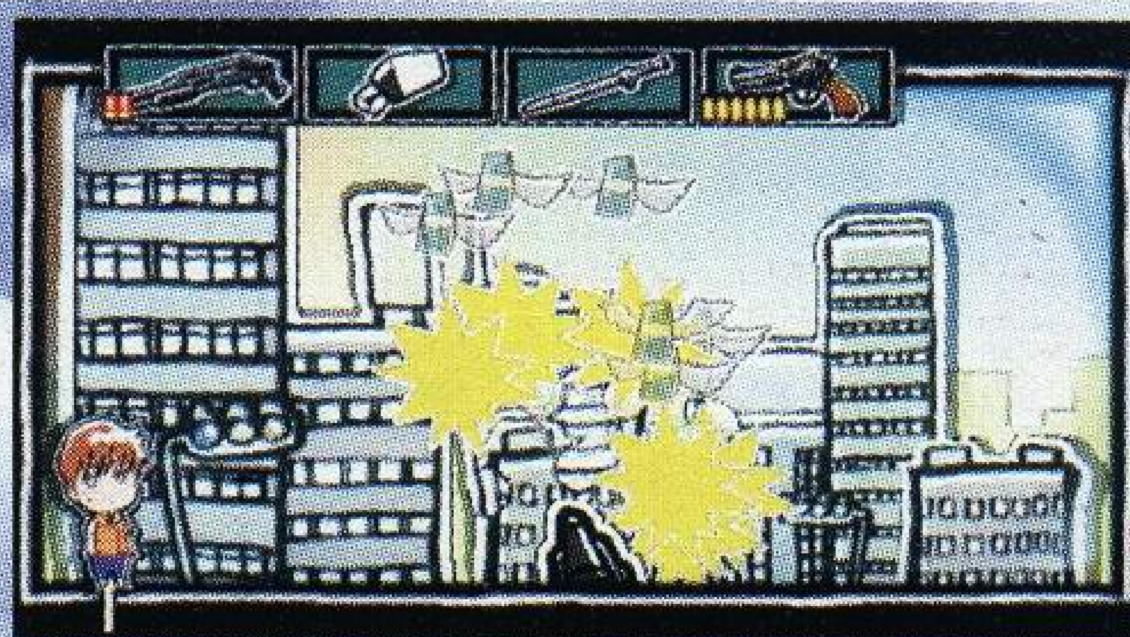


注意左上角的纸扇图标，难道……？



↑这就是AV-98「英格拉姆」1号机，爱称「阿尔冯斯」。



←胡乱射击的话，纳税人的钱就化作了天上的浮云。

# 掌机游戏排行榜

中国本土排行榜

掌机世界大，游戏软件多。人气谁称王，尽在排行榜。
让我们一起来打造中国最权威的掌机游戏软件排行榜！

## 1 恶魔城・晓月圆舞曲

キャッスルヴァニア　晓月の圆舞曲

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | |
|---|---|---|---|
| 96 | 96 | ■GBA<br>■KONAMI<br>■2003.05.08 | ■ACT<br>■1人用<br>■4800日元 |




## 2 口袋妖怪・绿宝石

ポケットモンスター-エメラルド

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | |
|---|---|---|---|
| 78 | 78 | ■GBA<br>■NINTENDO<br>■2004.09.16 | ■RPG<br>■1-5人用<br>■4800日元 |




## 3 黄金太阳・被开启的封印

黄金の太阳　开かれし封印

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | |
|---|---|---|---|
| 76 | 76 | ■GBA<br>■NINTENDO<br>■2001.10.26 | ■RPG<br>■1人用<br>■4800日元 |



## 4 超级机器人大战OG2

スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION 2

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | |
|---|---|---|---|
| 69 | 69 | ■GBA<br>■BANPRESTO<br>■2005.02.03 | ■S・RPG<br>■1人用<br>■5800日元 |




### 5 黄金太阳・失落的时代

黄金の太阳 失われし时代

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 67 | 67 | ■GBA<br>■NINTENDO | ■RPG<br>■2002.06.28 | ■1人用<br>■4800日元 |

### 6 火炎之纹章・圣魔光石

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 58 | 58 | ■GBA<br>■NINTENDO | ■S・RPG<br>■2004.10.07 | ■1人用<br>■4800日元 |

### 7 口袋妖怪・蓝宝石

ポケットモンスター　サファイア

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 57 | 57 | ■GBA<br>■NINTENDO | ■RPG<br>■2002.11.21 | ■1-4人用<br>■4800日元 |

### 8 马里奥赛车

マリオカートアドバンス

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 56 | 56 | ■GBA<br>■NINTENDO | ■RAC<br>■2002.07.21 | ■1-4人用<br>■4800日元 |

### 9 格斗之王EX2

THE KING OF FIGHTERS EX2 -Howling Blood-

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 52 | 52 | ■GBA<br>■MMV | ■FTG<br>■2003.01.01 | ■1-2人用<br>■4800日元 |

### 10 游戏王・国际版2

游戏王　デュエルモンスターズインターナショナル2

NEW

| 本期票数 | 累计票数 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 43 | ■GBA<br>■KONAMI | ■TAB<br>■2004.12.30 | ■1-2人用<br>■4800日元 |

| 排名 | 游戏名 | 日文名 | 本期票数 | 累计票数 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 人数 | 价格 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 NEW | 真・三国无双ADVANCE | 真・三国无双アドバンス | 42 | 42 | GBA | KOEI | ACT | 2005.03.24 | 1人用 | 4800日元 |
| 11 NEW | 牧场物语　矿石镇的伙伴们 | 牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち | 42 | 42 | GBA | MMV | SLG | 2003.04.18 | 1人用 | 4800日元 |
| 13 NEW | 超级机器人大战D | スーパーロボット大战D | 39 | 39 | GBA | BANPRESTO | S・RPG | 2003.08.081 | 1人用 | 5800日元 |
| 14 NEW | 赛尔达传说・不可思议的帽子 | ゼルダの传说 ふしぎのぼうし | 37 | 37 | GBA | NINTENDO | A・RPG | 2004.11.4 | 1人用 | 4800日元 |
| 15 NEW | 洛克人ZERO4 | ロックマン ゼロ4 | 36 | 36 | GBA | CAPCOM | ACT | 2005.04.21 | 1人用 | 4800日元 |
| 16 NEW | 火炎纹章・烈火之剑 | ファイアーエムブレム 烈火の剑 | 35 | 35 | GBA | NINTENDO | S・RPG | 2003.04.25 | 1人用 | 4800日元 |
| 17 NEW | 最终幻想1・2 | FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ ADVANCE | 34 | 34 | GBA | SQUARE・ENIX | RPG | 2004.07.29 | 1人用 | 5800日元 |
| 18 NEW | 王国之心・记忆锁链 | キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ | 33 | 33 | GBA | SQUARE・ENIX | RPG | 2004.11.11 | 1－2人用 | 6279日元 |
| 19 NEW | 合金弹头ADVANCE | メタルスラッグ アドバンス | 31 | 31 | GBA | SNK Playmore | STG | 2004.11.18 | 1人用 | 4800日元 |
| 20 NEW | 超级机器人大战A | スーパーロボット大战A | 28 | 28 | GBA | BANPRESTO | S・RPG | 2001.09.21 | 1人用 | 5800日元 |
| 21 NEW | 瓦里奥制造 | メイド イン ワリオ | 27 | 27 | GBA | NINTENDO | ACT | 2003.03.24 | 1人用 | 4800日元 |
| 21 NEW | 超级机器人大战OG | スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION | 27 | 27 | GBA | BANPRESTO | S・RPG | 2002.11.22 | 1人用 | 5800日元 |
| 23 NEW | 超级机器人大战R | スーパーロボット大战R | 25 | 25 | GBA | BANPRESTO | S・RPG | 2002.08.02 | 1人用 | 5800日元 |
| 24 NEW | 火炎纹章・封印之剑 | ファイアーエムブレム 封印の剑 | 24 | 24 | GBA | NINTENDO | S・RPG | 2002.03.29 | 1－4人用 | 4800日元 |
| 24 NEW | 星之卡比・镜之大迷宫 | 星のカービィ 镜の大迷宫 | 24 | 24 | GBA | NINTENDO | ACT | 2004.04.15 | 1－4人用 | 4800日元 |
| 24 NEW | 口袋妖怪・红宝石 | ポケットモンスター ルビー | 24 | 24 | GBA | NINTENDO | RPG | 2002.11.21 | 1－4人用 | 4800日元 |
| 27 NEW | 恶魔城・白夜协奏曲 | キャッスルヴァニア 白夜の协奏曲 | 23 | 23 | GBA | KONAMI | ACT | 2002.06.06 | 1人用 | 4800日元 |
| 27 NEW | 新・我们的太阳　逆袭的萨巴塔 | 新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ | 23 | 23 | GBA | KONAMI | A・ARPG | 2005.07.28 | 1－2人用 | 5229日元 |
| 29 NEW | 最终幻想战略版 | ファイナルファンタジータクティクス アドバンス | 22 | 22 | GBA | SQUARE | S・RPG | 2003.02.14 | 1人用 | 4800日元 |
| 30 NEW | 世界传说 换装迷宫3 | テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 20 | 20 | GBA | NAMCO | S・RPG | 2005.01.06 | 1人用 | 4800日元 |

目前国内掌机市场上的游戏软件非常多，那么它们的人气度究竟有多高呢？为了让大家能够对其有所了解，我们开设了“中国掌机游戏排行榜”这个栏目。

从目前的情况来看，本次上榜的总体结果还不算出乎大家意料：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《火炎纹章》等一批经典游戏都是榜上有名。有些读者可能会因为没有能够为自己喜欢的游戏上榜出力而感到遗憾，不过不要紧，由于本期的排行榜是试行榜，其投票结果完全来自本刊的网上投票，因此本期的结果将不会带入累计票数中。

从下期起，本刊的排行榜将正式启动，各位读者可以通过我们的回函卡来进行投票，有条件上网的读者还可以选择到本刊的官方网站（网址：www.vgame.cn）来参与投票。希望各位读者大人们能够积极参与，为你喜欢的游戏投出神圣的一票，和我们一起打造中国最权威的掌机游戏排行榜。

# 用心感受 游戏品质



责编/翔武

《西格玛星传奇》是近期GBA游戏中素质不错的,值得一试,《孤岛冒险 LOST IN BLUE》更为真实地展现了孤岛冒险的生活。

## 西格玛星传奇

**Sigma Star Saga**

| NAMCO | 2005.08.16 |
|---|---|
| ACT | 64M |
| 1人用 | 10岁以上推荐 |





**雪人**
●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

由NAMCO推出的一款游戏,刚上手还以为就是一般的射击类游戏,但是继续深入后会发现其实游戏是将ARPG的要素和STG射击游戏紧密结合在一起的一款游戏,陆地上可以和敌人开展各种战斗方式,并发展剧情。而在大地图上象踩地雷那样随机遇到敌人就会进入空战射击模式。游戏的操作感在美式风格的游戏中算是上乘之作。



**天意**
●超级伪非派
什么游戏都假装玩过

《西格玛星传奇》是近期美版游戏中一部相当"另类"的作品。游戏的类型是杂烩型,融合了ARPG和横版射击的要素,但来回转换游戏形式多少会产生一些不协调感。本作的画面表现和剧情十分引人关注,人物设定兼具日美的游戏风格,流程的展开也颇有戏剧性。如果带着轻松的欣赏态度来玩这款游戏,一定能够找到不少特殊的乐趣。

## 国夫君!热血合集1

**くにおくん 熱血コレクション**

| ATLUS | 2005.08.25 |
|---|---|
| ETC | 32M |
| 1人用 | 全年龄推荐 |






**方舟**
●随心所欲派
对游戏爱憎分明

大约10年前一款名叫"热血"系列的红白上的游戏席卷了整个游戏界。本作就是红白机的热血系列大合集的第一作,其中收录了《热血躲避球》、《热血篮球》两个游戏。而国夫君再次充当了充满笑料的主角。游戏并没有因为GBA的硬件能力提升而做出任何改变,依旧是原汁原味,在GBA的后期能玩到这么经典的老游戏实在是种幸福。



**雪人**
●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

《热血》是不需要做过多评价的一个系列,游戏中那种超越了表现和技巧的爽快感令人难以忘怀。《合集》的第一作收录了两款和"体育"有关的游戏,从菜单选项到发招方法都忠实再现了FC上的原作。虽然这种极度"精炼"的画面现在看来有些不习惯,但游戏时的动作性和策略性丝毫未减。喜欢这个系列的玩家一定能在这款游戏中找到久违的游戏感觉。



表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

## 恶魔城 苍月的十字架

恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架

| KONAMI | 2005.08.25 |
|---|---|
| ACT | 与前作联动 |
| 1-2人用 | 12岁以上推荐 |





**翔武**
●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

本作是NDS上第一作《恶魔城》，本作中的双屏以及触摸功能设计的并不实用，并没给人带来新颖的感觉，反而有些走形式的感觉。打倒BOSS后需要使用魔封阵来封印怪物的设定给玩家添了不少麻烦。和《晓月》一样这一作里也没有玩家期盼的逆城系统。本作音乐、画面，以及细节的处理给人感觉不错，总体上讲是个不错的作品。



**方舟**
●随心所欲派
对游戏爱憎分明

NDS版《恶魔城》制作得相当成功。由于增加了武器改造和魂升级系统，令作为系列卖点的收集要素进一步上升。而且本作中的很多魂能力设计得相当有趣，玩起来乐趣十足。发售前最为人诟病的人设问题在习惯了之后也没有感到特别的不适。如果硬要说缺点的话，大概就是必须用触笔输入"魔封阵"的设定对于动作苦手的玩家来说比较困难吧。

## 孤岛冒险 LOST IN BLUE

サバイバルキッズ LOST IN BLUE

| KONAMI | 2005.08.25 |
|---|---|
| AVG | 对应触笔 |
| 1人用 | 全年龄推荐 |





**暗凌**
●重度精修派
对沉迷的游戏极了解

《孤岛冒险》绝对是一款佳作，细致的画面表现把小岛上的一切刻画得栩栩如生，在沙滩上漫步的时候不仅伴有海浪之声，还能听听阵阵清脆婉转的鸟鸣，使人感到一丝清凉。游戏中的设定都很接近真实生活，每天为了生存下去而努力令人觉得相当艰辛，不过一旦喜欢上那个小岛以后，就觉得这种生活也是一种享受，如果一直生活在那里也不错吧。



**翔武**
●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

一直都喜欢《孤岛冒险》系列的游戏，GBA上没有续作实在是一个遗憾，不过NDS的本作为我带来了惊喜。游戏中的设定更接近真实生活，所有工具使用一段时间以后都会损坏，各种利用触屏的操作让人很有代入感。游戏通关以后追加的女生篇冒险中的烹饪模式相当有趣，收集图鉴中的全部菜谱非常有难度，总体来说本作素质很高。

## NAMCO博物馆 50周年纪念

Namco Museum 50th Anniversary

| NAMCO | 2005.08.30 |
|---|---|
| ETC | 32M |
| 1人用 | 全年龄推荐 |






**方舟**
●随心所欲派
对游戏爱憎分明

这是一款纯粹怀旧性质的作品，收录了80年代初的5款NAMCO经典街机游戏，如《吃豆》、《小蜜蜂》、《叮当》等等。对于这些可能比一些读者的年纪更大的游戏来说，我们显然无法在画面或是系统方面品头论足。不过无论如何，年龄较大的玩家可以重温那些昔日经典，年龄较小的玩家也可以藉此了解一下游戏的进化，不过厂商的圈钱手段可真是……。



**雪人**
●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

要说业内最能炒冷饭的厂家是谁，想必大家都会说是NAMCO吧，不错，NAMCO将在FC上的老游戏搬到PS上后，它再次将GBA变成了它的50周年冷饭锅。第一次合集复刻的游戏有《吃豆人》、《挖墙工》、《叮当》、《RALLY赛车》等。曾经的感动成为今日的回忆，让我们体味一下GBA上最后的辉煌吧。希望下次的复刻能看到FC的《霸王的大陆》。

| 章楷如 | 希望《口袋迷2》快点完成，更希望赠品是小智头上的那顶帽子！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，16岁，学生，广东省汕头市辛厝寮村金港居委金北区9号，515041 |

游戏品味

掌机迷

责编/翔武



# 彼岸之岛的那片天空

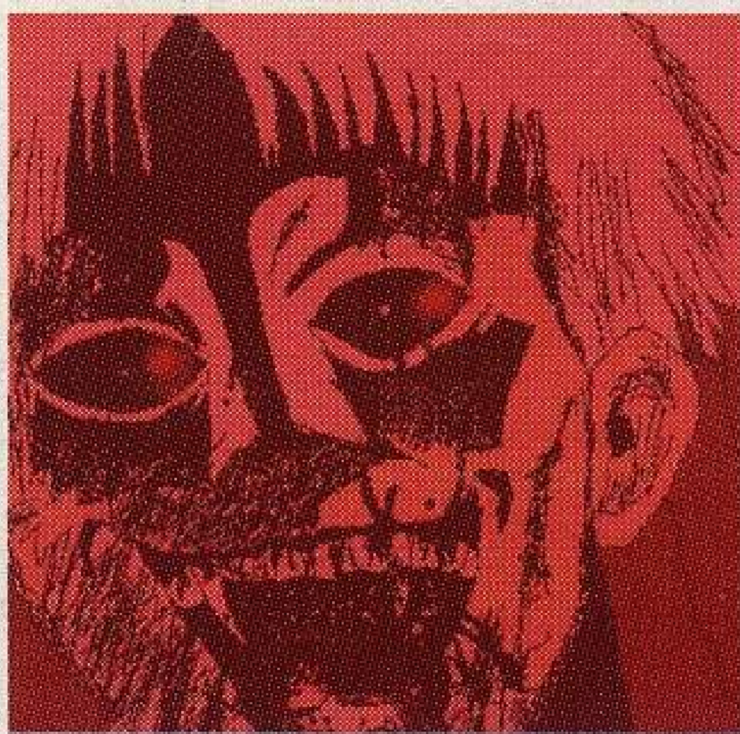
## ——浅谈PSP《彼岸岛》的剧情创作

《彼岸岛》已经是三个月前的游戏了。尽管这一作的关注度并不算高，但仔细玩过之后发现，游戏中还是存在一些可以引起玩家深思的地方。电子小说类游戏的“品位”离不开故事情节的构筑，而本作的故事情节恰好称得上是一种典型。




↑杂志上连载的漫画原作，现已发行单行本。

涉及玄幻的日本通俗文学似乎总少不了那么一点对于“彼岸”的情结。凡夫俗子生活于喧嚣红尘，喜怒忧思无时不在，快节奏的现代都市生活又给本就难以获得宁静的心灵添上了几许浮躁，对“彼岸”的向往由此而生。在小说中，“彼岸”常常代表两个意象。其中一个意象是原义“来世”，体现着对生命的思索，表达了人们对缺乏理想、虚掷年华的现状的隐忧；另一个意象则是“秘境”，体现着对冒险的向往，表达了人们对摆脱一成不变、缺乏变数的生活的愿望。在现实生活中难以找到体现生命价值的方式是当代年轻人中普遍存在的一种心理感受。游戏和小说中的主人公通过体验“接近死亡的冒险”来获得心灵上的成长，正是这种心理感受的折射和补偿。



《彼岸岛》的主人公明正是这样一个典型人物。尊敬的兄长离奇失踪，暗恋的对象与别人交往，自己又面临着对将来道路的抉择，明在诸多困惑中踏上了自己的心理历程。为了寻找哥哥，明和同伴们追寻着神秘的线索来到了与世隔绝的小岛，可岛上的世界却宛如魔境。“吸血鬼”这种非现实的怪物充斥岛上，使明等人不得不为自己的生存而战。屡次的死里逃生使明深深感受到了生命的宝贵，他的性格里也逐渐拥有了果敢与坚强。最后，为了守护他人的幸福，明举起手中的长刀冲向可怖的怪物，这个情节虽然带有一些理想主义的色彩，但的确可以让人感动。游戏的结局可能并不圆满，但主人公的心灵最终得到了升华，这就是《彼岸岛》剧情的真意所在。

本作在原作的叙述方式上作了许多改动。大量自问自答的心理描写配合Action Part系统，真实再现了主人公的心理活动，玩家很容易在这些反思式的叙述中找到心理代入感。不过，尽管原创剧情对各条伏线都进行了比较仔细的收尾，但毕竟受到篇幅和二次创作的局限，故事的结尾略显仓促，这是本作剧情的美中不足之处。

年轻人谈起对“人生”，常常被人扣上“为赋新词强说愁”的帽子。但实际上，年轻人需要面对的心理难题丝毫不比饱经事故的成年人们少，只是不知如何表达。文字游戏中显示出的思想能否使中国玩家产生共鸣还是个未知数，但它们留给我们的回味是难以忘怀的。

文/天意



| 张磊 | 《掌机迷》的出现使我了解了掌机知识，也为我培养了一个新的兴趣。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，天津市河西区江都路，300250 |

# 太阳少年阳光历险

GBA至今近五年的发展中其原创的游戏几乎是凤毛麟角，这为数不多的原创们个个都是精品。充满创意的一年一度的暑期大作《我们的太阳》系列在一片好评中已经迎来了第三个年头，时值掌机世代交替之际，故最新作《新·我们的太阳　逆袭的萨巴塔》带着众人期盼的目光并被冠以“GBA上最后的A·RPG大作”之称隆重登场了。

本系列引以为豪的阳光系统相信已无需再作多言，利用太阳感应器装置与真实时钟系统将玩家所处的外部环境与游戏内环境所联系起来，使太阳光强度对于游戏中各方面都产生相关的影响，这本身就是一个创举，不过系列三作在这方面都是一直延续而没有继续突破相关的应用也算是个小小的遗憾。本作另一个让人称好的地方就是升华到与《洛克人EXE5 DS》的联动，随着CAPCOM与KONAMI近些年来的合作密切，两社在GBA上的RPG代表作也进行了紧密的互动，从前作《续·我们的太阳》开始加戈与洛克人就已经开始相互客串于各自的游戏中，而本作更是开启GBA与DS间的互动，甚至在游戏中达到一定条件的话加戈也可以学习光热斗那样在自己的家中上线进入网络世界。

本作游戏系统中的棺材摩托新要素也是值得称道的，随着游戏世界观设定的增大，加戈的活动范围不再只局限在死之都和太阳都市，而是要漫步于整个世界，因此没有一个高效的交通工具而依然只依靠徒步行走的话似乎也不大符合于事实。因此充满着那专心于科研的棺材屋老板智慧结晶的用棺材改装为摩托的新型装备就这样诞生了，这东西既可以作封印用的棺材，也可以作为交通工具所使用，平时还可



以进行部件升级提供了多达三万种以上的组合，更特别的是以此增加了摩托竞速的类似Mini Game的模式，让人在紧张冒险之余也得到一定的轻松休闲。至于系统的其他方面则是融合了前两作的特长，找到了一个太阳枪与传统武器在使用上的平衡点，将初作中的太阳枪及其部件运用以及前作中重点使用的物理攻击武器都一并




用上，正好满足了对此持两派观点玩家们各自所好。另外继续保持武器属性的同时也继承着魔法技能系统的使用。最特别的还是加入TRC这样类似威力槽的设定值，用以来发动必杀的变身状态，利用主角加戈体内太阳与暗黑两种血液的力量可进行两种状态的变身，而变身后的主角拥有极强的战斗力，对于初期的各Boss几乎都能达到秒杀的效果，可谓惊人。此外除了保持前作中的太阳锻造来亲自打造武器外，本作中对于防具的设定也更为细致，分为了头、身、腕、脚这四处的装备。虽然各方面看起来主角被武装得更强大了，而实际上游戏的难度却着实增大了，本作中全部出现的敌魔物居系列之首达到了86种，并且其都拥有了等级设定，再加上迷宫中的各类谜题也需要让人费一番脑筋去解开，再加上超长的流程以及庞大的支线任务系统，因此想要轻松完美通关可不是件容易的事，这也从另一方面反映了本作极佳的耐玩性。

在剧本设定方面，引入了新人物未来少年托里尼特，正是这个未来的不确定性，而让本作有了可以多结局发展的基础，太阳和暗黑方面各两种的全部四个结局取决于玩家在过程中的战斗状态和情况，而与主线流程中的对话与选择等无太多联系，因为加戈体内的太阳与暗黑两种力量的并存而使得结局通向这两个大方面来发展。本作从主角加戈的失忆登场、萨巴塔的反叛、托里尼特的乱入、讨伐伯爵和魔物四人众以及最后消灭破坏之兽，其间特别是游戏后期各角色的对话都充满了感性的一面，尤其最后众人的相继牺牲，让人在悲壮中找到感动……

**文/nakazawa**

| 潘晶扬 | 跑了趟书店，终于买到了《掌机迷》！我激动得想起了一句名言“世上无难事，只怕有心人”。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17，吉林省梅河市博文学校高一13班，135000 |



# 吃豆人世界2



| 吃豆人世界2 | | |
|---|---|---|
| PAC-MAN WORLD 2 | | |
| ACT | NAMCO | 美版 |
| 29.99美元 | 2005年 | 1人 |
| 64M | 全年龄 | 无对应周边 |

GBA

文/魔剑士但丁 责编/天意

## 操作介绍

- **上、下**：控制Pac-Man的远/近版面移动。
- **左、右**：水平移动。
- **START**：暂停游戏。
- **SELECT**：显示当前生命、得分状态。
- **A键**：跳跃，空中再次按可使用弹跳，急落地面弹起至更高位置。
- **B键**：加速跑，可蓄力，碰到障碍物会被弹回；空中可使出踢腿，消灭敌人或破坏障碍物。
- **L键**：配合左、右观察地形。

## 系统介绍

游戏主要依靠各种技能，开始时都会有提示牌，在关卡中需要不停地寻找绿、黄、蓝3中颜色的开关来打开某些机关扫清障碍。过关后会根据在关卡中获得的豆粒和水果的数量给予得分和完成度，想达到完成度100%就要收集全部水果了。而且部分水果还影响到游戏的流程。进入完成过的关卡可以进行时间挑战模式，类似古惑狼。

## 流程攻略

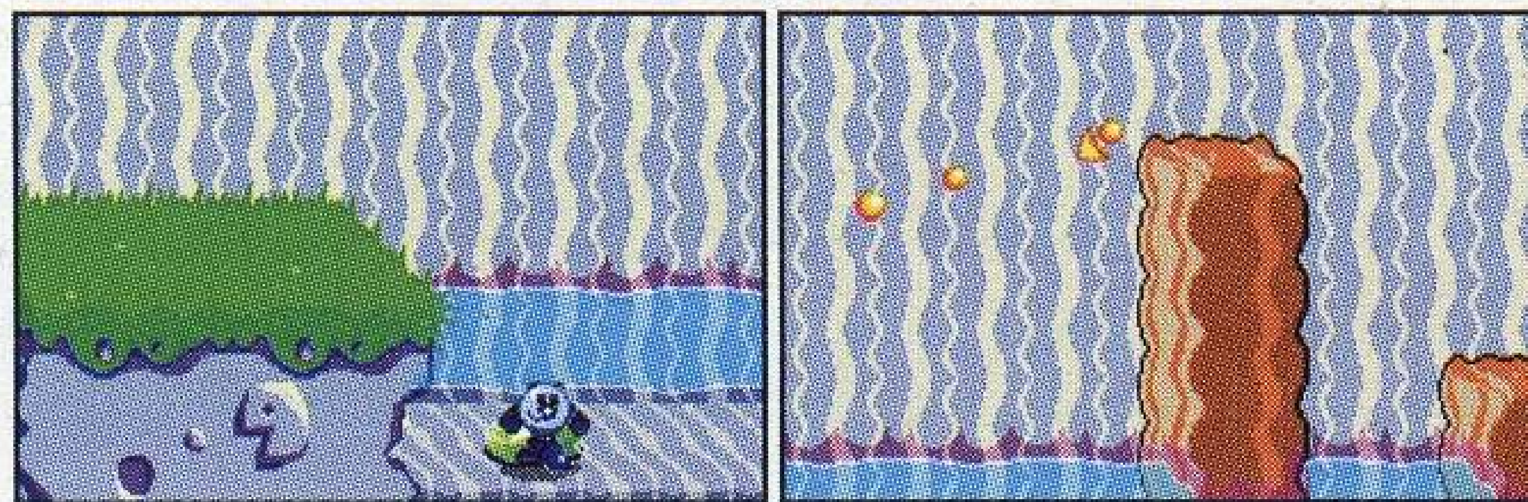
### Pac Village

一些障碍物的边缘都可以攀爬，开始处的芒果位置较高，在平台边缘处弹跳。将外面的道具收集完就进入栅栏内。中途的敌人可用踢腿消灭，最后高台有1UP别忘了拿，需要在下方平台使用弹跳。



### Bear Basics

木箱用冲刺破坏，踩下绿色开关跳入水塘。游过第二个水池，踩下黄色开关变成石化状态，此时在水中就不会受浮力影响，开启水中开关，可发现隐藏道具。



在提示牌平台边缘用弹跳至对面平台，打开下面的铁门。

进入第三区域，一路前进，进入洞口，连续跃过平台，绿色开关的平台较远，要用弹跳过去。踩下开关后利用浮动平台达到木架下方，踩下蓝色开关，令远初的开关弹起。将弹起的开关踩下，返回木架下方绿色开关处，中途的蓝色怪兽会喷火，提前蓄力。



高台上的木箱应从外侧撞击，之后借着反弹的力量正好接到空中的水果。其他位置会落入悬崖。



之后的黄色怪兽只能绕着躲，等它们变成蓝色就可以攻击了。触动绿色开关，飘浮到蓝色开关处，再原路返回，可获得1UP，踩下弹



马剑峰 好想好想，和众玩友花前月下，联机对战。

读者资料 男，18岁，学生，江苏省扬州市年 能源C区11幢102室，225009

起的绿色开关利用浮动平台通过。最后的2平台距离很远，需要用冲刺的最大蓄力飞过去。

## Tree Tops

森林关卡，第一区域基本都是一个个独立的木板，在有蓝色圆心的木板上使用弹跳可以跳得很高很远，不过此关道具的收集就比之前困难不少了，多利用L键随时观察。开始处的第二个木板向左上方跳跃，可发现绿色开关。在图中的树干上先向左下行，取得道具。回到树干，在右边的木板上加速到最大，滚到木板上跳跃即可跃过悬崖。



从树桩的下方利用弹跳板跳到树桩上，用最大力冲刺。

第二区域一开始踩下开关利用石化状态可不受火焰的威胁，在第二个树干利用和先前一样的加速+跳跃至第四个树干。以后的火焰都是间歇性的，不过某些场景的地面上也会有火焰喷出。

第三区域增加了电锯，看准时机用弹跳过去，也可以趴在平台旁边。之后有不少豆粒可以收集，同样2只怪物彩色时仍然是不能攻击的。从下方前进，横向的电锯不足为惧，只要从其下方就能毫发无伤地通过。图中位置，跟着电锯向左移动，瞬间蓄力，在平台边缘起跳。之后的移动平台不能扒，同样利用冲刺上去，此关结束。



## Forest Boss

BOSS战关卡，BOSS的攻击方式比较简单，只会向地面放两个电锯，一段时间后就会消失。只能利用场地中间的弹力板对付它，BOSS每进行2回合攻击后就会低空飞行，计算好时间提前弹跳，接近时在空中再按一下跳，击中BOSS就会落地，可以乘机给予其伤害。这样4回合就可以摆平BOSS，不过值得注意的是，体力低于一半时电锯数量会增加到三个。

## River Run



过河时要小心水中会有鱼偷袭。在冰面上非常滑，行动也很困难，尽量用冲刺快速通过。

消灭雪人后有上下2条路线，如果不收集道具建议选上面，攻击羊角怪兽是无效的，反而会被反弹到下层，不要理会，一口气冲过去。




第二区域下方岩层顶部很矮，必须用加速跳跃过河，由于是冰层很难控制，可以先扒在河岸上，上来时按住B键。之后进入下一区域。



第三区域一开始有不少道具可以收集，不要遗漏了，高台之间的空洞落下去是悬崖，不是地面。穿过此地带尽头有绿色开关，可获得隐藏道具。

## Avalanche




仍然是雪地场景，一开始基本都是道具收集，2个绿色开关不要遗漏了。之后是强制卷轴，后方会有雪球不断尾随，所以即使是冰面上行动也一定要麻利。冰面上使用弹跳可以借着起跳惯性提前跳跃。如果体力充足可以故意受伤让雪球过去，之后便不会再有危险了。

第二区域一开始仍会有雪球，扒在悬崖边上等待其过去即可。

第三区域基本都是以前遇到过地形，距离较远的平台用冲刺跳，之后再绕到上方收集道具。取得金币进入下一关，此关非常短。

游戏的流程到此就告一段落，后面还有更凶险的关卡在等着Pac-Man。

| 许佳力 | 我觉得游戏和生活是密不可分的，少了游戏的生活也必会暗淡无光。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，14岁，学生，上海市宝山区聚丰园路388弄22号202室，200436 |




# 莉琪的异想世界3



| 莉琪的异想世界3 | | |
|---|---|---|
| Lizzie McGuire 3 | | |
| ACT | Disney | 美版 |
| 29.99美元 | 2005.08.16 | 1人 |
| 64M | 全年龄 | 无对应周边 |

GBA

游戏中可以依靠小游戏中获取的得分来购买卡片，各卡片都有不同的作用，根据作用大小价格自然也有差异，一部分为自动使用，一部分为失败游戏后玩家自己选择使用。

**梳头：**梳子会在屏幕间来回移动，到达头发处按A即可。难度：★

**躲避杂物：**杂物柜内会飘出许多衣服之类的东西，可不是叫你穿，躲开它们。难度：★★

**高空垃圾：**空中会不断掉下液体垃圾，液体溅到地面上碰到同样会失败，要等消失了才可以移动，不然等救护车吧。难度：★★

**涂指甲油：**刷子在指甲上的时候要不停地连打。难度：★

**吹泡泡糖：**用上下键控制泡泡糖的移动放入嘴中。难度：★

**穿戴：**不停按A键为女主角穿上衣服、鞋子和首饰。难度：★★

**躲避水袋：**类似上一个小游戏，落下前汽车会有鸣笛警报。难度：★

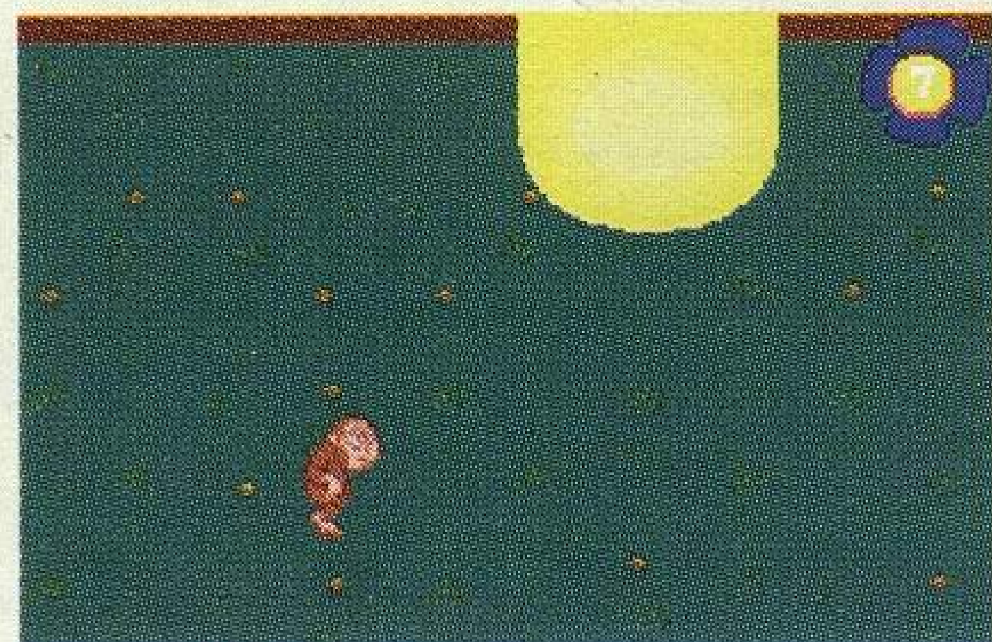
**烫发：**类似夹布偶的街机游戏，第一下控制横向方向让其速度减慢，接近头发时再按下进行烫发。难度：★★

**垂钓：**等鱼接近鱼钩时，按下A就可以了。难度：★

进行完10个小游戏后，是一段音乐游戏，玩法类似DDR，不过难度自然就没有那么高了，判定也很松不过后期速度会越来越快，及格线也越来越高，最后全满才为及格。难度：★★★★★

**点蜡烛：**参加聚会怎么能少了蛋糕呢，火柴移动到烛芯时将蜡烛点燃。难度：★★

**"越狱"：**控制猴子躲避探照灯追踪，不然警铃就要响了，灯的速度会时快时慢，有时还会突然快速改变好几次方向。难度：★★★



**学骑车：**帮助女主角学骑脚踏车，用左右键控制平衡。难度：★

**打木桩：**来自民间的小游戏，右边的力度到达最顶端的时候再砸，没什么难度的游戏。难度：★

**厨房大战：**躲避四周袭来的美食，汉堡、PIZZA、有大有小。难度：★★

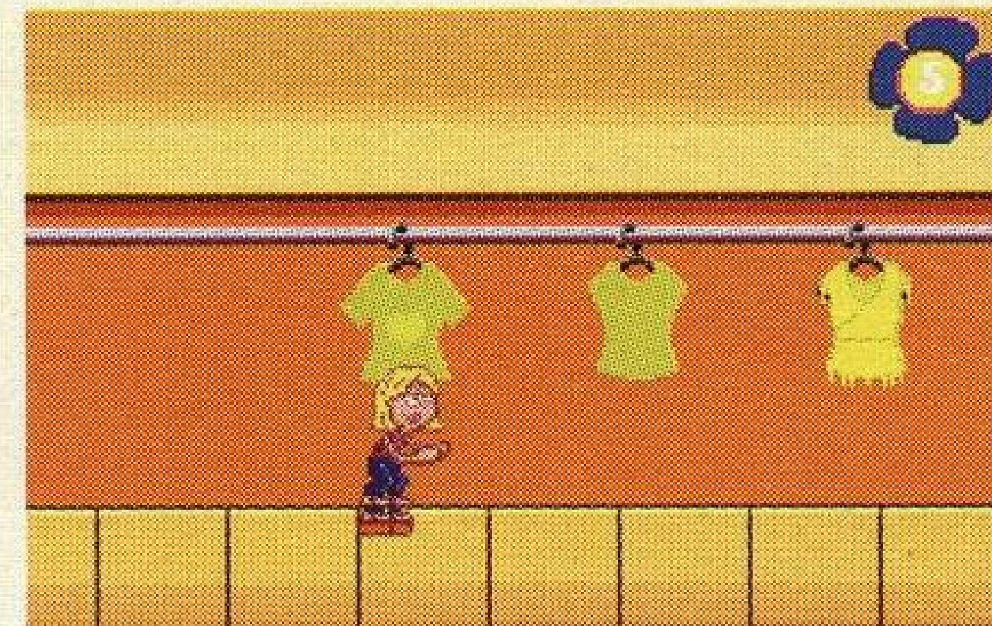
**闹钟：**不停按着A键把她叫醒，睁开眼睛时的样子实在是………难度：★，恶搞度：★★



**吹泡泡：**不停地吹气，一直到把泡泡糖吹爆糊到脸上。难度：★，恶搞度：★★★



**恶搞穿衣：**在衣架下方时跳上去把衣服扯到身上。难度：★，恶搞度：★★





| 刘铮 | 炎热的夏天即将离去，IDS会不会像台风一样袭击我们？ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，学生，河北省承德市小榛子沟1号楼2 单元304室，067000 |

**化装：**口红在嘴唇上画，不要太心急。**难度★，恶搞度：**★★★

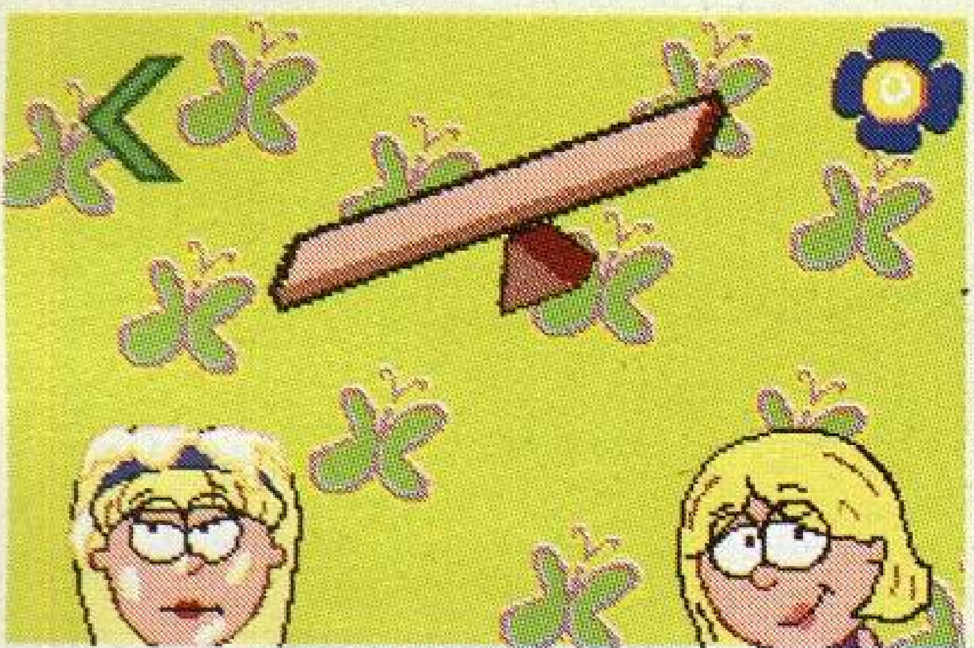


**个人SHOW：**用左右微操作让灯光照射女主角2秒以上。**难度：**★★★



**路障：**靠近路障时将其升起。**难度：**★

**陷害：**这个可不是为了掌握平衡，而是不停按右将饭扣在别人脸上。**难度：**★，**恶搞度：**★★★

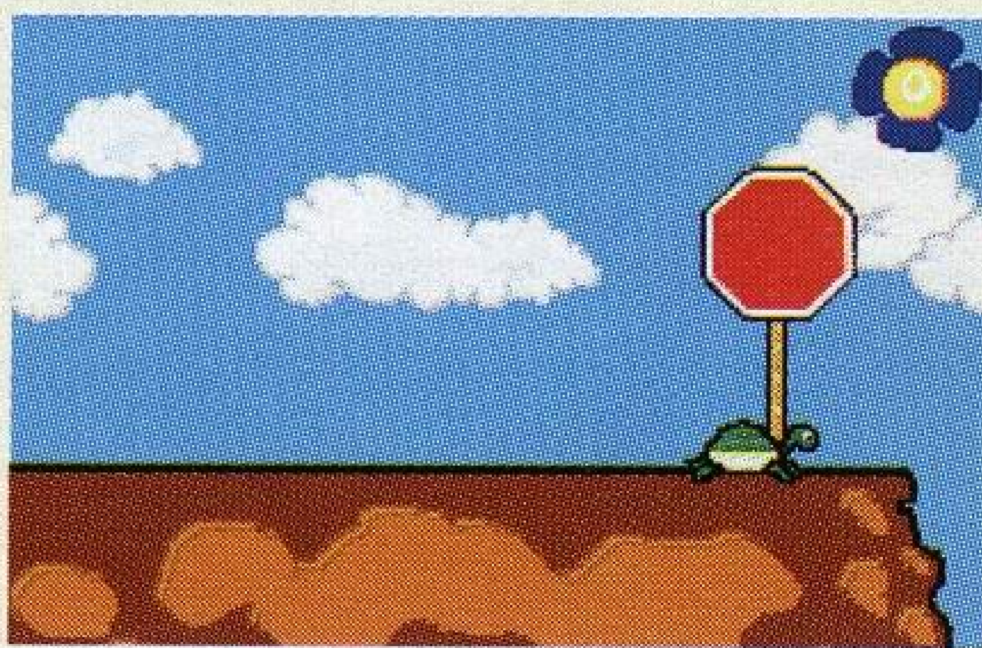


**暗箭伤人：**把纸飞机对准目标发射。**难度：**★，**恶搞度：**★★



**打“地鼠”：**在限定时间内把地下冒出的人全部用枕头打回去。**难度：**★,**恶搞度：**★★★

**乌龟：**高速移动的乌龟，让它在交通牌处停下来。**难度：**★，**恶搞度：**★★

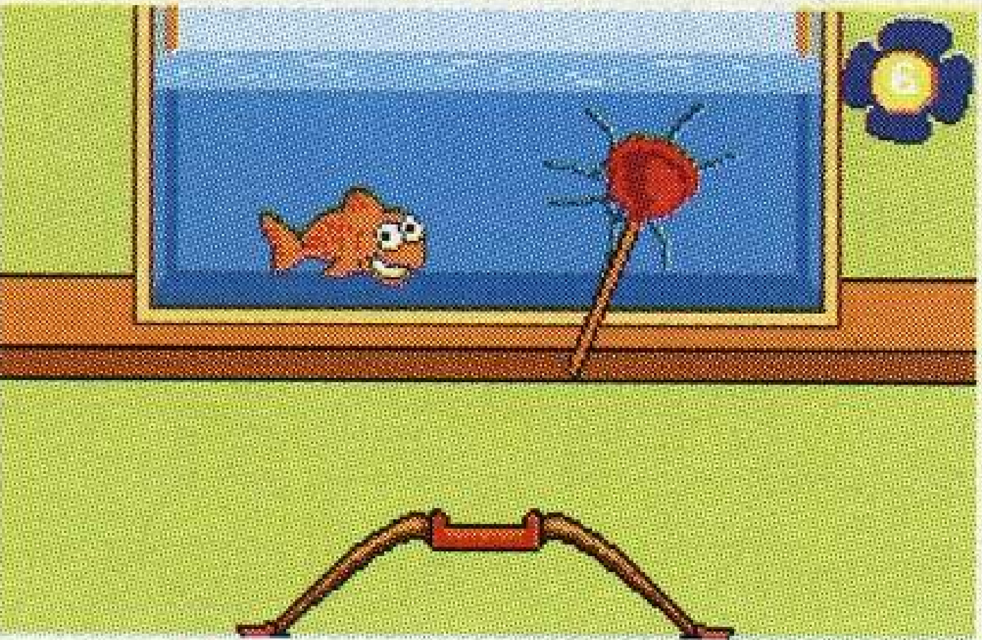


**吸樱桃：**左右躲避吸管的“强大”吸力。**难度：**★，**恶搞度：**★★

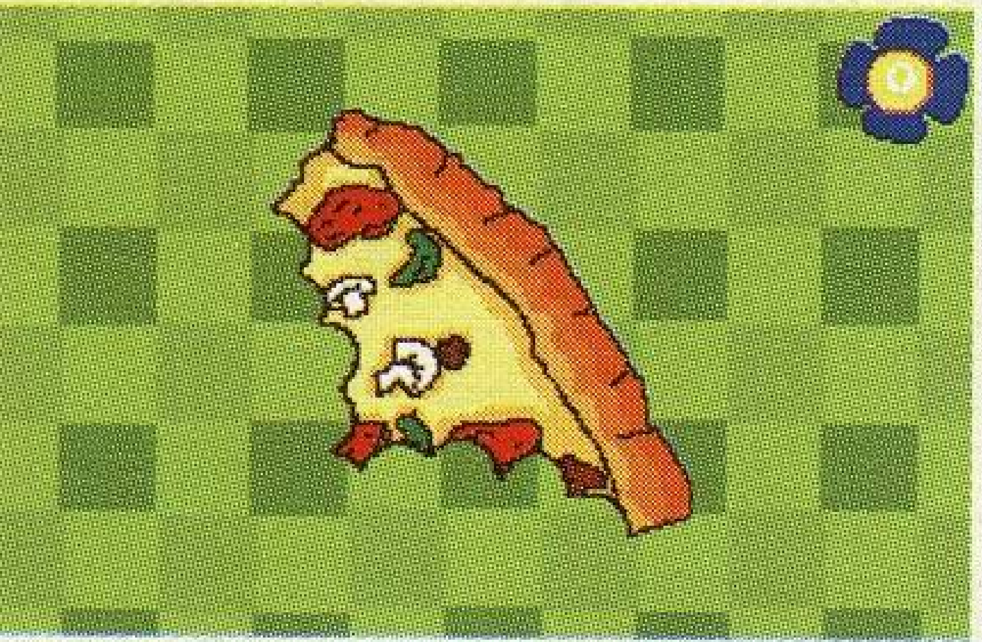


**下水道：**跳跃避开水坑，同时不能被上方漏水管道的滴水淋到，没有滴水时立刻跳过去，水下落很慢，等待时间可能不够。**难度：**★★★

**修补金鱼缸：**金鱼缸有裂缝不断漏水，用马桶拔子塞住破损口（岂不是越漏越多）。**难度：**★，**恶搞度：**★★★



**吃PIZZA：**开足马力不停地按A吧。**难度：**★



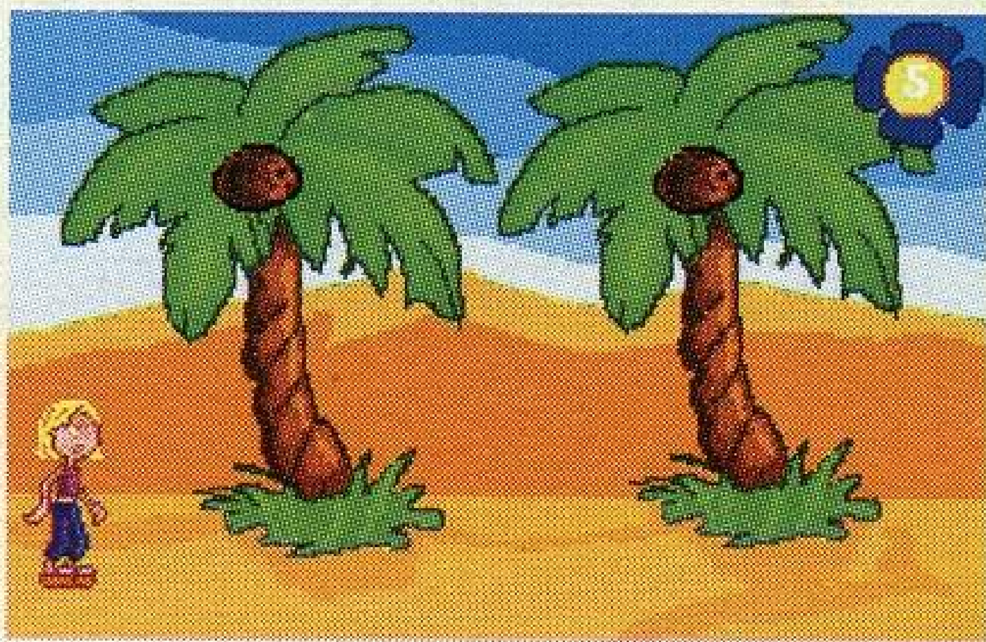
**戏水：**连打A让玩具鸭子游到水龙头处，不然就等着沉下去做旱鸭子了。**难度：**★，**恶搞度：**★★

**染发：**连打A，用画笔把白色头发涂黄。**难度：**★★，**恶搞度：**★★



**接肉酱：**控制方向把从龙头里漏出的肉全接住。**难度：**★

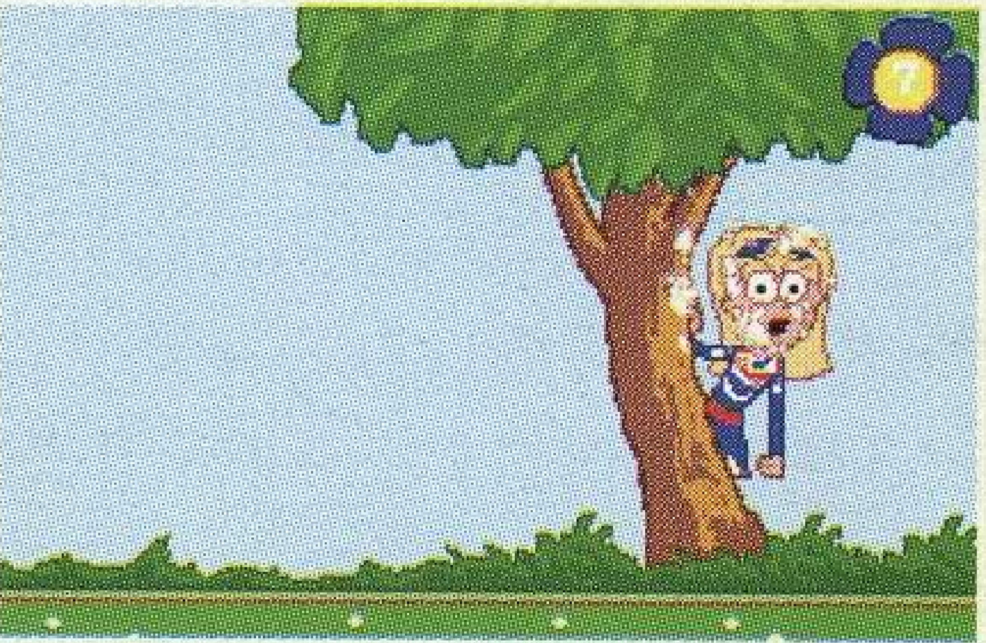
**椰子障碍：**类似下水道，迅速通过，免得波及。**难度：**★



**纸飞机：**用左右键不停更正飞机的行动轨迹。**难度：**★★,**恶搞度：**★★



**暗算：**调整好角度，乘其探头时射击，距离较远，不是很好瞄准。**难度：**★★★，**恶搞度：**★★★



此款小游戏不管从哪方面看都有瓦里奥制造的影子，游戏虽然不短，但是重复的游戏却不是很多，这点还是让人感到欣慰的，整体难度不高。虽说不是什么大作，也没有华丽的画面，不过作为平时休闲的小游戏还是相当不错的选择。

文/魔剑士单丁 责编/天意

天意 IDS已经在全国发卖了，不过似乎并没有带来强劲的气势。

方舟 让我们在今后的日子里继续观望IDS的情况吧。




# 托尼霍克滑板2



| 托尼霍克滑板2 | | |
|---|---|---|
| Tony Hawk' s underground remix2 | | |
| SPG | Activision | 美版 |
| 49.99美元 | 2005.03.18 | 1-4人 |
| —— | 16岁以上 | 无对应周边 |

Activision发行、Neversoft制作的《托尼滑板》系列游戏是历史上销量最高的极限运动游戏，PSP版最新作由位于北加州的Shaba Games开发。作为满分作品《tony hawk' s pro skater》的续作，《tony hawk' s underground remix2》从PS2到PSP上的移植也非常成功。这次的PSP版本可以说移植得非常完美，在有着不输于PS2版的画面的基础上更添加了四个新的关卡并且游戏中加入了4个新地区（Santa Cruz、亚特兰大、京都和拉斯维加斯），并且在本作中玩家也可以将自己的脸部输入到游戏中作为贴图，尽显activision的诚意。

单人经典模式和故事模式与PS2版玩法相同，故事模式中玩家扮演一位参加了世界毁灭巡回赛的滑板选手，这是一个由托尼·霍克和巴姆·默泽拉带领的队伍之间的全球滑板比赛。游戏中有一个灵活的任务目标系统，你可以选择自己认为可以完成的任务。游戏通过获得分数逐步发展，无需完成一个关卡中的所有任务。经典模式的玩法与系列前4款作品相同，总共有14个关卡。在这个绿色游戏日益减少的时代，tony hawk系列也不能免俗地加入到这个行列中来。不过本人更喜欢这样的风格。更多的城市，更cool的动作更炫的combo，当然还有更有趣的任务——不同于classical mode中收集字母的任务——更恶搞，更有趣。Ok，闲话少说，让我们一起体味这个色彩斑斓的underground的世界吧！

## 动作

作为一个任务制的游戏，首先应该了解每一个动作，至少是那些关键性的动作，只有通过他们才能按提示完成任务。由于PSP与PS2相比少了两个按键，本作的操作方式也进行了调整，不过原作中所有的动作都保留了下来。镜头的操作是通过类比滑钮实现的，人物的移动则是十字方向键。本作的画面相当出色，虽然从截图上看比起PS2版还是有不小差距，贴图和细节程度都有明显差距，不过可能是因为PSP屏幕较小的原因，在PSP上实际操作的时候感觉与PS2版并没有多大差别。并且本作在游戏过程中帧数始终非常充足。

**1：basic**

| | 滑行中 | 跑动中 |
|---|---|---|
| X | Ollie跳/加速 | 跳 |
| O | Flip踩板（空中）/扔东西 | 扔东西 |
| △ | Grind在扶手或路沿/墙沿滑行 | —— |
| □ | Grab抓板（空中）/捡东西 | 捡东西 |
| 方向 | 方向 | 走 |
| 摇杆 | 视角 | 跑 |
| start | 菜单 | 菜单 |
| L | 进入行走状态 | 进入滑行状态 |
| R | revert身子方向改变 | 抓住墙沿/扶手 |

**2：tricks**

只有一个技巧是如此的重要以至于许多的任务都要这个技巧的参与——manual——快速按↑↓后就能做出，在这个基础上还可以做出许多的十分cool的板上动作。而其他的技巧可以通过trainning关卡习得。

## 系统

**1：stats**






| 何海模 | 言语是说不清的，只有在享受游戏时的感觉才是最真切的。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，学生，广西省玉林市容县高中014班，537500 |

一共有air.lip.run.flip.rail.spin.ollie.speed.switch.manual十项指标，他们分别代表了你在各个技能方面的能力，当然是指标越高越好。可以通过不断地练习特定的技能来使指标上升。由于关卡的任务是可以反复挑战的，所以在指标够高后再回头挑战之前吃力的任务也未尝不可。

**2：special meter**

就显示在左上角的score下面，以一条special条的形式存在，当你做了一连串的技巧，special条涨满并闪烁后，轻推一下摇杆就可以发动special meter了。效果就如同子弹时间，或是波斯王子发动了沙槽，slow motion！！没错，在这个模式下你可以把自己的动作看得更清楚，也更容易控制，在manual或grind的情况下非常有用，对完成很多高难的任务也很有益处。当然，如果在慢放过程中不继续作技巧，special槽就会很快用完。

**3：combo**

顾名思义，就是连续作技巧，有许多的任务要求在一个combo内完成，而且这种任务往往分值很高，完成这些任务很有助于通关。Combo的关键就是技巧的连接，在平地上manual是最常用的连接技巧，而在U形台之间revert则是十分有效的，简便的连接技巧。

**4：skater**

在每个关卡中除了you之外还会有pro、guest、secret三个skater，找到他们不仅会打开新的任务还会打开一些隐藏的地点。新的任务会使过关变得更轻松，新的场景则使游戏变得乐趣多多。要注意的是：除了特别说明某个任务需要特别的人才能完成外，所有任务都可由一个人完成！！这样会使任务变得更容易完成。（有些skater可是很难操纵的哦！）

## 任务流程（story mode）

不同的难度下（easy 、normal 、sick)只是每关要取得的分不同，而任务都是一样的。流程包括了pro、 guest 、secret的具体位置和找到他们的方法，以及难点任务的提示（只要英语一般，大多任务都可以按提示完成）。

**1：Trainning 训练**

只要找到场地中的唯一那个人，按O键与他对话并按他的要求完成任务就可，由于是trainning，所以任务介绍十分详细，按照介绍做不仅容易过关还可以学到许多有用的技巧，这些技巧是以后完成任务的基础。



**2：Santa cruz 圣克鲁兹**

pro：起始位置向前，就能见到pro，在所有关卡中pro都是最容易见到的，他一般在you的附近。

Guest：super dude起始位置向右一直滑行进入一个公园，公园的尽头就能见到他。

Secret：hippie guru起始位置向前，见到第一座红房子，爬上房顶。找到secret后就可以进入起始位置后面一扇有警卫把守的大门，在里面secret可以完成他的许多任务。




**关键任务提示：**

team challenge：4个人中任选三人完成在电线上grind一周的任务，选择从launch the boat任务开始的地方开始绕行(逆时针方向)，注意在第一个三岔口处选择左边的电线。利用special meter可以更容易控制平衡，完成任务。




Derby combo line：在跳离第二个椅子时

| 孙瑞芝 | 好久没玩游戏了，大学生活没意思啊。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 女，20岁，学生，陕西省西安市德福巷第一医院家属院，710002 |

应该尽量晚跳，否则有可能跳不上第三张椅子。

总的来说第一关santa cruz比较简单，利于熟悉完成任务的方式方法。

Tips：在许多最后要求grind的任务中，一旦达成，系统就会提示zend it（脱离），此时脱离即使落地摔倒了也算是完成任务。

3A：Atlanta亚特兰大

pro：起始位置向右见到一座十分高的纪念塔（塔身上有雕塑），pro就在塔边。

Guest：DJ tre-flip起始位置向前到最尽头右拐走向着地下去的通道，从一扇门顶有字的门进入，看见两个警卫，右拐上楼一直走到尽头再右拐。

Secret：southern belle起始位置向前在第二个拐弯处右拐，进入一扇旁边有人的门，一直向前，翻过几个屋顶在最后一个屋顶上。




**关键任务提示：**

mark your territory：其中一个涂鸦是在一间屋内的，必须先完成smoke the water任务后才能进入那间屋子。

smoke the water：必须先完成golden light后才能点燃，需要注意golden light把滑板点燃后，滑板只能持续燃烧一段时间，必须快速点燃水池上的灯(从有黄箭头的地方上）。一旦落入水中，滑板上的火就会熄灭。




Golden light：只有晚上才能完成的任务。在找到southern belle的屋顶中找到带出风口的那个，在出风口上起跳，马上按R键进行acid drop，之后不断做acid drop即可。注意要在腾空尽量高的时候做acid drop，否则可能到不了必要的高度。

Atlanta planta：100分任务！！三个花坛间是不可以直接跳跃到的，在花坛之间用manual来连接整个combo。

Dance sucka：从这关起就经常会有一些Dance sucka的任务，只需要跟上节奏即可。这里有一个小技巧：依次按O×□+方向键就可以很容易地跟上节奏。

Ride the rooftop：注意在acid drop与acid drop之间加入revert。

Teaches of peaches：在纪念塔上的桃子是不可以直接够到的，利用对着纪念塔做sticker slap就可以把桃子震下来。

**3B：Boston波士顿**

pro：起始位置按右前的方向斜穿过整个公园，在街的一边。

Guest：ben franklin起始位置向前看见左手边的塑像，塑像后的墙两边有U形管，从U形管起跳再按R进入房间。

Secret：jesse james起始位置向前看见左手边的酒吧，沿酒吧的楼梯向下触发剧情。




**关键任务提示：**

all about the benjamins：爬上银行前的雨棚，在雨棚边缘起跳抓住横梁，向右一直到银行的右边起跳撞碎玻璃进入。




Scooter vs wheelchair：绕医院前的楼

一圈。在滑行过程中只要接近高光区域即可。

Tips：select键可以调整视角，一共有三种视角，也许是先入为主的原因，个人认为默认视角最好。

**4：Bacelona巴塞罗那**

pro：就在你的身后！guest：bull fighter取柿子，把这些柿子扔向关在笼子里的牛，触发剧情。Secret：steve-0起始位置向右再向右拐，进入一扇地下通道前的门。



Rail rated challenge：注意尽量在第三个扶手的边缘起跳，腾空后做sticker slap再接grind。

steve-0 vs the bull：愤怒的公牛必经Rail rated challenge位置的过道，在过道的一旁等着，看见公牛来了就加速吧！



Acid drop off a tram：到tag the billboard的地点耐心等待，待缆车出现跃上缆车，到指定地点做acid drop即可。

Team challenge：与公牛对撞就可达成bull air,在落下来后紧接一个manual在地面完成5000分。

**5A：Berlin柏林**

pro：这次的pro头上没有叹号，不过就在起始位置向后，而且就是bam！

guest：graffti tagger起始位置向右后方滑行，看见4个德国醉鬼。

想办法上他们身后的楼的第二层，向右走，直到看见楼梯，爬上楼梯。

Secret：paulie起始位置向前走上面的街道，看见街尽头右手边的门，进入。





Free the spirits/help wee-man：只需对着目标多做几次sticker slap就可把它们打开。

Pro tour line：利用好special meter对完成任务有很大的帮助。

Berlin的任务按提示都能完成，只不过combo任务较多，多试几次即可。

**5B：Kyoto东京**

shaba games很恶搞的把tokyo拼成了kyoto，同样恶搞的是这关的secret竟然是voltman！




THUG2的背景歌曲非常之棒，从punk，pop到metal。从the doors到metallica。

完成所有任务完成！分别完成easy、normal、sick三个难度后就可以在free skate/high score/classical mode中使用全部story mode中的人物（仅限踩滑板的），还会打开隐藏的关卡，当然，还有一段in至high的world destruction tour的影像等着你！

文/刘一 责编/天意




# 首都高 BATTLE






来自元气公司的“首都高BATTLE”是以完全现实生活描写赛车比赛，收录了众多的真实车辆。作品受到无数玩家的喜爱，现今在PSP上推出了系列最新作。在PSP版里保留了以往作品传统的“血槽”对战以及改装系统，还增加了车身贴纸，对于广大喜欢对车DIY玩家弥补了一个遗憾。游戏中真实再现了首都高速环线公路，不仅仅道路本身，周围的景物多取自真实！

充满魄力的REPLAY，有4种视点可以切换。系列一贯高素质的画面和速度感完全超越了PSP版的极品飞车。

喜欢头文字D的玩家相信在“首都高BATTLE”里能完全满足你的暴走欲望，买一辆你自己喜爱的车子去首都高速环线公路暴走吧。

## 首选单画面




**TEAM RUMBLE**：进入首都高的世界畅游
**TIME ATTACK**：路段时间竞速
**REPLAY THEATER**：回放剧场

## 基本操作篇

| 方向键：移动 | 摇杆：移动 |
|---|---|
| X：油门 | ○：NOS |
| △：后视点画面 | □：刹车 |
| L：减档 | R：加档 |
| SELECT：切换视点 | |

**下面是全部菜单的中文翻译：**

| エリアセレクト | 地区选择 |
|---|---|
| セッティング | 设定（车子调整） |
| チューニングショップ | 改装店 |
| カーショップ | 车店 |
| カーチェンジ | 换车 |
| ライバルリスト | 对手list |
| システム | 系统 |
| ルートセレクト | 路线选择 |
| ランキングバトル | 排名战 |

**セッティング　设定（车子调整）：**

| ギアレシオ | 齿轮比 |
|---|---|
| その他 | 其他 |
| ライバルリスト | 驾驶者list |
| システム | 系统 |
| ガレージへ回る | 回车库 |
| 等你当上车队老大，ランキングバトル 排名战选项就会换成 | |
| チームバトル | 进攻别人地盘了。 |

**这是最关键的改装项翻译：**

| パワー 动力 | |
|---|---|
| エンジン | 引擎 |



| 唐军 | 没有游戏的日子不好过啊。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，学生，四川省内江市东兴区太安乡十村六组，641106 |

| マフラー | 排气管 |
|---|---|
| 冷却装置 | —— |
| NOS | 氮气加速（游戏中1天只能用1瓶） |
| **パワートレイン 动力装置（驱动系统）** | |
| ミッション | 弹簧（避振器） |
| クラッチ | 离合器 |
| サスペンション | 润滑系中的供油通道 |
| ブレーキ | 刹车 |
| **ボディ车身** | |
| ボディ刚性 | 车身刚性 |
| 轻量化 | —— |
| **タイヤ&ホイール 轮胎和轮毂** | |
| タイヤ | 轮胎 |
| ホイール | 轮毂 |
| **エアロパーツ 空气套件（大包围）** | |
| ボディパーツ | 车身套件 |
| ボンネット | 引擎盖 |
| リアスポイラー | 尾翼 |
| **ドレスアップ 配件升级** | |
| イトデザイン | 大灯总成 |
| ネオンライト | 底盘灯 |
| ペイントパターン | 车身贴纸 |
| **カラーチェンジ 更换颜色** | |
| インボディカラー | 车身主要颜色 |
| サブボディカラー | 车贴颜色 |
| ライトカラー | 大灯颜色 |
| ネオンカラー | 底盘灯颜色 |
| ホイールカラー | 轮毂颜 |
| リムカラー | 轮圈颜色 |

买什么车子就不用我说了吧？战有战神GTR34，街有街霸EVO 8 MR。很可惜不知道为什么，GENKI没把HONDA NSX做进游戏，NSX也是和 SUPRA 对抗的超级跑车。

## 心得篇

开始游戏后，你先加入三个车队中的一个。然后慢慢比赛赚钱，可以挑战自己的队友提升自己在车队里的排名，排名越高比赛胜利后的奖金就越多，直到挑战老大成功，自己成为车队老大。成为老大之后，就可以在其他团队的地区支配率小于50%时开展攻侵战。模式为5V5，双方各派出5辆车进行1V1的比赛，胜利一方的车继续比赛，"血槽"保留上次剩余的。team battle比赛是从静止开始加速的，这也就直接导致了变速箱的齿比调整变得非常重要！特别是一档二档，需要尽量增大齿比以快速启动。NOS对于起步的帮助很明显，但1天只能用1瓶，还是留着对付实力很强wanderer好了。每次单独的free battle胜利后对方的忠诚度都会下降，一般降到15%左右即可成功说服加入我方车队，当一个地区地方车手不断倒戈后，支配率就会迅速下降。其他车队也会来你的地盘挖人，所以还是先进攻那些实力较强的地段，攻下后其他车队很难拉拢你的成员，你就可以放心进攻新的地段了。

某些实力很强的wandererde 的加入还有特定条件。

**以下是目前知道特定条件的wanderer：**

编号171"重装武器"入队条件：需要把煞车盘换成[N].打赢加入。

编号147"红色恶魔"：必须在300KM以上打赢。

编号176 叹：比赛不能使用NOS 。

编号130 ：需要十三鬼将其中7人以上入自己的队，打赢加入。

编号154"迅帝"：必须要让十三鬼将都入队打赢加入。




编号182"天使"：驱动方式必须为FR打赢加入。

编号187"死神"：要无损伤打赢他。




文/Sykes 责编/天意

# SIGMA STAR SAGA



| GBA | 西格玛星传奇 | | |
|---|---|---|---|
| | Sigma Star Saga | | |
| | ACT | NAMCO | 美版 |
| | 29.99美元 | 2005.08.16 | 1人用 |
| | — | — | — |

本作结合了A·RPG与横版射击游戏的特点，流程中会经常变换游戏方式。各种操作简单明快，略微熟悉之后就可以在各种场面下应付自如了。

文/NW旅团 Phantom 责编/天意

| 操作介绍 | |
|---|---|
| 方向键 | 控制移动方向 |
| A键 | 攻击调查确定 |
| B键 | 加速 |
| L键 | 炸弹 |
| R键 | 切换武器 |
| START键 | 暂停游戏 |
| SELECT键 | 调出属性菜单查看地图 |

## 剧情流程

### 序章




我名叫Ian Rocker，在地球上时我是一名战斗机师。军部高层似乎对我的表现十分满意，他们将一队代号为“Sigma小队”的星际骑士战斗机分配到我的麾下。我们很荣幸地参加了对Krill战役，然而活着回来的却仅有我一人而已。

六年前，Krill发现了我们的地球，这对于人类文明来说是颇具“纪念性”的一天。Krill成批的宇航舰队降临大西洋上空，他们将海底大陆中面积和加拿大差不多的一部分生生撬走。全球海洋沸腾了三天，海洋中所有的生物一律化为乌有。南北两极的冰盖融化后带着冲刷的泥土被灌入这个无底洞。这个时候，地图绘制员想必会很吃香吧……

在这个滚烫的地球和无边的混乱中，地球联盟组织（Allied Earth Federation）诞生了。近五十年来他们致力于在疮痍满目的地球上建立大量的防卫系统，并尽最大努力了解有关Krill的一切。Krill的语言被成功破译，他们的科技也在很大程度上被解析了出来。下次这些吃人不吐骨头的魔鬼回来的时候，地球一定会好好地回敬他们的。

很不幸的是，事实并非如此……

这天，Sigma小队正在进行追击Krill的任务，我突然发现一只Krill的战斗虫脱离了航道，好机会！Sigma小队全员随我前进！

追击任务中，同伴们一个个地被击坠了。在又一名队员以生命为代价消除障碍后，我终于追上了目标——Krill巨大的战斗虫。

攻略要点：这只战斗虫的





弱点是眼睛和眼睛后面的橙色小点。击毁它身上的3个炮台后，它开始从嘴里发射一击必杀的跟踪导弹，所以建议击毁2个炮台后直接攻击其弱点。

成功干掉战斗虫后，我回到了总部。大家都为我的凯旋归来感到兴奋，我得赶紧向指挥官报告！在总部左上的房间里，我见到了指挥官——Tierney，一个和蔼的上司。




Tierney在祝贺了我凯旋之后，告诉了我一个被地球联盟组织视为机密的消息——目前被Krill抓去的近50人中大部分都还活着，因为Krill看中他们对地球和周边环境的知识，而留在了低危险职位任职。接着交给了我一项任务：在军方的安排下进入Krill的基地卧底，在为Krill工作的同时，盗取一种新型武器的资料——目前该

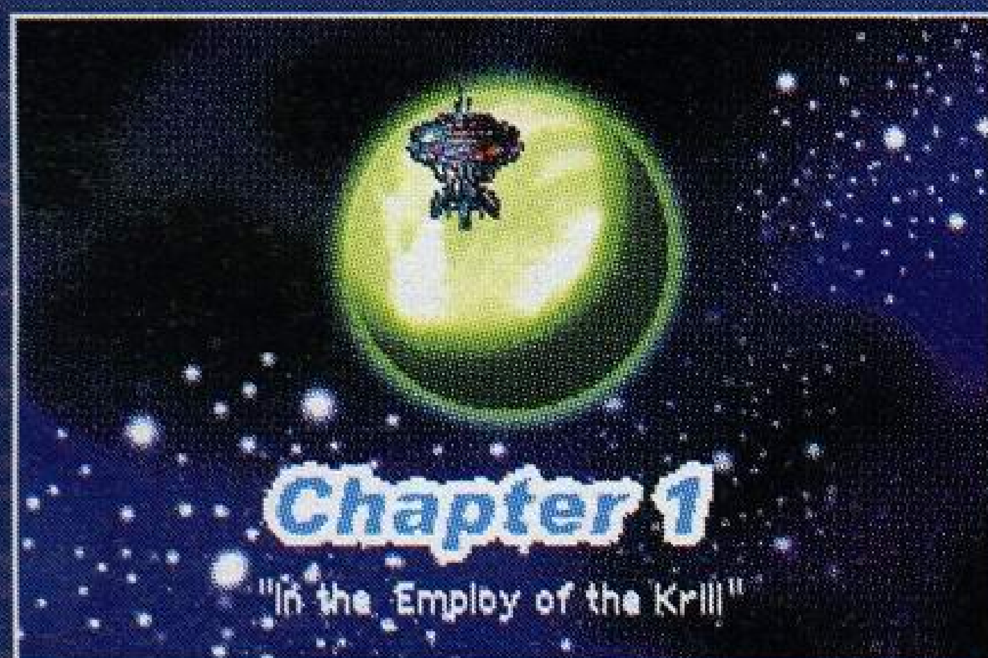


谢桂毅 已经上高三了，许多杂志都被迫放弃了，只有PG还是无法放下。
读者资料 男，19岁，学生，广东省潮州金山中学高三2班，521000

武器一切资料不明，据猜测，应该是一种足以毁灭这颗星球的超级武器！

军方的安排？为……为什么我的头开始晕了起来？还没来得及整理这些事情的头绪，我就迷迷糊糊地倒了下去。

## 第一章 在Krill旗下的日子




"看……看……它又动了！它还在呼吸呢！这东西还活着，还在呼吸！"

"那只是你的想象罢了。"

"我没有想象，就让我来证明给你看吧！"

接着，我睁开了双眼，第一眼看到的是一个Krill的医生。




从他口里得知，我乘坐的穿梭机航线重叠在Krill一架战机的航线上，Krill在回收飞船残骸时发现了我，而眼前的这个医生把我从近一个月的沉睡中唤醒。可是，现在我却什么都想不起来。

"为什么要救我"这个问题的答案听起来感觉很糟糕：他们救我只是为了让我进行格斗比赛——这个Krill太空基地上的唯一娱乐节目。这也是第一场有地球人参与的格斗比赛，在比赛中我必须战斗至死。

第2天早上，医生叫醒了我，叫我去进行格斗比赛前的化装，走前还不忘叮嘱："给你个建议，不要逃跑，那样对你我都没好处"。

进入化装间，我被眼前看到的东西吓了一跳——这是怎样的一个怪物呀！




那怪东西一步步向我逼近，接着，我就不醒人事地倒在了地上。

"快起来！地球狗！"

在Krill指挥官——Bloss带有侮辱性质的叫喊中，我站了起来。我发现我的枪被还了回来，而且身上多了一个奇怪的东西，护甲？不！它是活的！Bloss说这个是所有Krill士兵都有的寄生生物。我发现我貌似比以前更强了。来吧，Bloss！今天的格斗比赛我是不会输给你的！什么？Bloss并不是我的对手？我的对手是前任冠军——Hen'nk，好吧，无论是谁，我都不会输的！

前任冠军不一会工夫就被我打了个四脚朝天。通过这场比赛，Bloss算是认可了我的实力，他要求我背叛自己的母星、为Krill效力，我自然正中下怀。从此之后，我就能在这个太空基地上的部分区域自由活动了。不过身上的这个寄生生物在随时监视着我，我还得继续博取他们的信任。



既然有了一定的自由，那就到处走走，收集点情报，并设法和总部取得联系吧！终于，在左下方一个房间里，我找到了能联系上总部的电脑。

和Tierney取得联系后，他消除了我对身上这寄生生物的顾虑——"这是一种无害的生物技术，它是无意识的发射生物体。它对Krill来说，就和手表一样"，接着Tierney叫我去找人类混进太空基地的另一个人——最低级指挥官。至于，下次联络时间，Tierney将会通过安装在我耳朵后面的芯片通知我……天呐！他居然在我不知情的时候给我装上了芯片！

接着，我回到了Bloss的办公室，刚巧他正要找我。他刚从上级那里得到一项紧急任务——降落到一个有很多敌对势力的森之星上。这项任务需









康伯　做人难，做玩家更难，做个中国的学生玩家更是难上加难。
读者资料　男，18岁，贤者，北京市海淀区新建宫门路35号院5楼2门403，100091

要有人来开路，人选自然是我这个地球人。

接下任务后，和左边的小兵交谈几句，然后向着机舱前进。在第一个房间记录后，通过第二个房间，用太空基地控制室里的电脑（走近按A键）使战机处于准备状态后，使用最后一个房间的升降板进入了战机，任务始动！












本次任务为击坠22架敌机，完美完成任务后，回去向Bloss汇报情况。Bloss让我去化装间找一个女孩——“从前线退下来的，貌似上面认为把垃圾丢给我们很有趣”，并在这个Bloss口中的“垃圾”的领导下执行一项任务。令我震惊的是，这个女孩居然就是一个月前驾驶战斗虫击坠了Sigma Team的Krill。




我在化装间找到了名叫Rhyme的Krill女孩。毫无心理准备之下见到她的美貌，还真的让我大吃了一惊。Rhyme嘲讽了我几句，就准备登陆事宜去了。



跟随Rhyme到达控制室，这里已经聚集了此次任务的参与者们。Rhyme讲解了这次的任务：登陆森之星，进行一番地质考察。她交给我的是一个“连小孩都能完成”的任务——控制太空基地降落到森之星上。这还真是个轻松的任务，只需要到主电脑前按下A键就OK了……这不是小看我嘛！

成功着陆后，从Rhyme那里得知飞船其实是有生命的，当它遇到危险的时候会召唤附近的机师。







“召唤机师？召唤你们？或者其它什么东西？”

“你不知道？”

当她看出我并不知道此事后，不再多说什么，转身走了。

在左边的版面获得新的武器后，到右上的版面和Rhyme会合。刚到那里，就看到和Rhyme一起的几个Krill士兵像被什么吸到天上般消失了。



“他们到哪里去了？”我好奇地问。

Rhyme：“飞船似乎发生了什么事，在召唤机师呢。”

“你的意思是，他们能把人吸到天上？”我不禁问道。

“当然！这就是你的寄生生物的功能，笨家伙！”Rhyme不耐烦地解释着，“它联系着你和飞船。被召唤时，你只要瞄准并破坏一切障碍就行了，当飞船解除警报后，你就会被送回去。”

接着，我和Rhyme也被召






唤了去。保卫飞船行动开始，目标是击坠7架敌机！

完成任务后，飞船的警报解除，我们又被送了回来。我从Rhyme口中了解到，寄生生物等级越高，机师所能驾御的战机就越强，但Rhyme似乎对此很不满。Rhyme叮嘱我要努力提高寄生生物的等级，于是我们开始分头进行地形资料收集工作。




走到上面的版块和Krill等人相遇后，我很明显地感觉到地面的震动，就像有什么东西在很深的地下似的。“这可能就是我们要找的东西！”Rhyme命令其他人留下记录资料，和我一起去调查详细情况。






通过一个山洞，我们终于在左上方的版面找到了震动的来源——一个看起来像地球上采矿机的东西。Rhyme制造出记录点和传送点后，让我发动攻击。准备好以后就通过传送点到地底去执行任务吧！

回到地面上后，Rhyme猜



测地球人想要在这里寻找的东西和Krill的目标相同。她决定把地球人的研究资料先带回飞船，而我负责将扫描工具带回，顺便在返回的路上利用这个工具寻找新武器。







顺利回到飞船后，Rhyme决定将地球人的资料和Krill的表面资料进行对照后递交给Krill的高级指挥官，并叫我把扫描工具拿给Bloss看看。

找到Bloss后，他通知我将会被升职到位于火之星上面的太空基地2任职，然后他叫我找来Rhyme。

离开Bloss的办公室后，Tierney通知我去电脑房和他进行交流。匆匆赶去电脑房，在这里和Tierney进行了一次不愉快的交流——原来刚才在







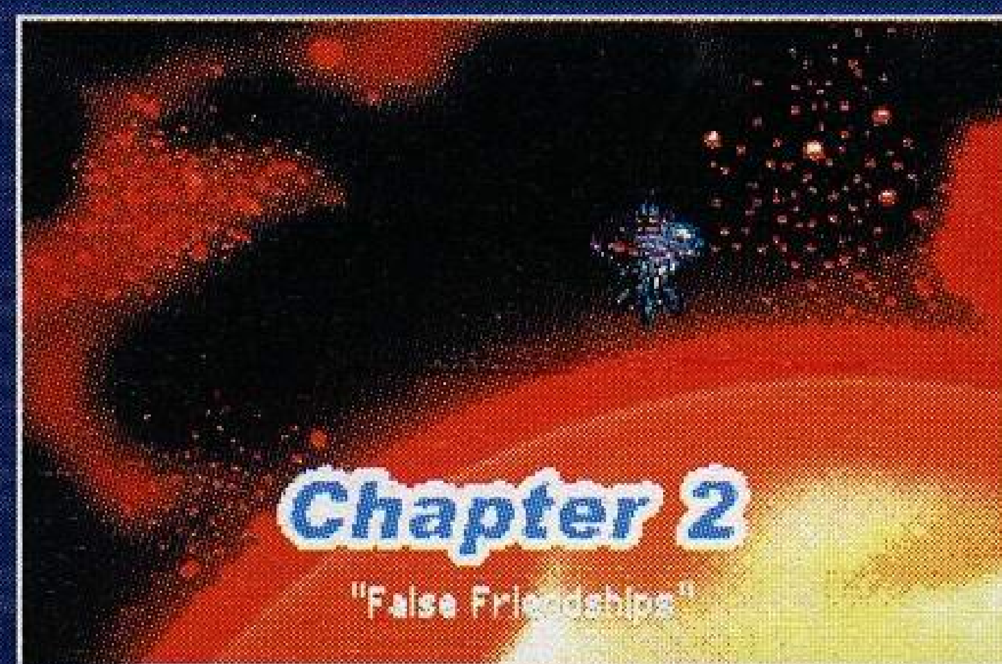
森之星上被我攻击的那些地球人都是他为了得到资料而牺牲的踏脚石。他对我的焦虑却付之一笑：“你只需要知道你要做的工作就足够了！”傲慢的态度真令人不爽。




算了，我还得在送我去上任的飞船起飞前去找到Rhyme呢。

在飞船的主电脑控制室里找到了Rhyme，她教我如何到达火之星——在主电脑上选择“FIRE PLANET”后，就可以通过左边房间的升降机到达目的地。向下一个目的地进发吧！

## 第二章 虚伪的友情




刚到一个新工作环境，自然要先和上司打个招呼。于是，我到了这个太空基地的指挥官——Zelly的办公室，但是意外的是：这个新长官很多疑，她甚至怀疑我的入伍过程，真是件麻烦的事！Zelly命令我和Rhyme以及一个叫Blune的人

组成一个小队，收集火之星的地理资料。




走出Zelly的办公室后，刚进入右边版面的第一个房间就接到了Tierney的通讯要求。马上找电脑房去！

我转了一大圈也没发现电脑房的钥匙。最后在一个隐蔽的地方，我见到了一个Krill，在同意帮她打扫电脑房后，我才得到了钥匙。

现在终于能打开位于Zelly办公室旁的电脑房了。

联系上Tierney后，我告诉了他我目前的情况，Tierney决定利用刚在地球联盟组织飞船上发现的Krill窃听装置打消Krill对我的疑虑。最后我问他这次的目标火之星上有没有地球基地，答案是“没有”。

结束通讯，我马上前往主控制室准备执行任务。这次的任务似乎很有难度，因为火之星的海洋中全是滚热的岩浆，“这个星球仅剩不多的大陆是最好的扫描对象”，Blune解说道，“但是，它不能承受太空基地的重量，所以我们必须在很远的地方着陆并建起一个能量护罩，这个护罩将像桥一样帮助我们跨越那些裂缝。”接着，他派我先行登陆，准备好设立能量护罩所需要的信标。

用主控制室的电脑控制基地着陆后，我需要找到3处褪色的小块软土以设置信标。



要点：在图片所示的地方使用扫描装置能解除下方挡路的钉子。一路前进就能找到第3处软土。

成功设置3个信标后，出现了一只被信标灯光吸引来的奇怪生物。Blune决定让飞船召唤我返回，现在要做的就是清除回程的障碍。回到基地后，能量护罩也架设完毕，去寻找探测所需的足够深的裂缝吧！



从下面通过能量护罩，我在右上方的版面找到了一条足够大的裂缝。在这里，我和Blune就过去60年来地球人和Krill之间战争的性质产生了争议，最后



后，他们让我这个调查过森之星的人再次进行火之星的探测。

从地底有惊无险地脱出后，Blune为了感谢我，给了我一个Krill Puck，这个看起来像曲棍球的东西能清除前进道路上的障碍。然后Blune和Rhyme带着资料返回基地，而我就先在这里试试这个新入手的好东西吧。清除掉右边的雷区，在一个山洞里得到了新武器，然后就可以返回基地了。






返回基地后急忙赶到电脑室向Tierney报告情况，他要我打探正在实验室开会的Krill对这次探测发现的反应。

潜入是不可能的，那我就找个地方偷听吧。在右边版面的第2个房间里使用Krill Puck就可以偷听到实验室里的对话。

原来，Krill正在6个星球上寻找一种强大的武器，而火之星上最后遇到的那个怪物并不是他们的目标。忽然，他们谈起了基地内部似乎有奸细存在。我得赶快回到房间去！



林杰雄　它陪伴我走了两年，没有一期没有看。以后，我一定会支持掌机迷。
读者资料　男，11岁，广东省阳江市江城区白石东榕树路三巷1号，529500






刚回到房间，Blune和Rhyme就来了。Blune做出了自己的判断：在我和Rhyme未来这里的时候，他曾将电脑房的钥匙交给了一名船员，他认为那名船员是奸细。听到自己没有被怀疑，我松了一口气。赶到Zelly的办公室，她叫来了Rhyme，接着向我们宣布：我们将被调到太空基地3去调查附近的一颗行星。同时我得知，抓住的“奸细”已经被处死了，看来以后我必须更加谨慎。搭上货运机，我们前往太空基地3。

走出办公室后，在升降机处遇到了Blune，他让我到太空基地3后帮他找一个叫EK的人，并告诉EK，他想进行一下调动。

## 第三章 酷寒中的慰藉




在货运仓里，我和Rhyme聊了很长时间，两颗心之间的距离越来越近。我们先谈起了对Blune的担心，然后是Rhyme的从前。Rhyme发誓，一定要得到第二次机会，向一个叫Sigma的地球机师证明自己的机会。最后，话题转到了我的身上。我含糊其辞地说，以前曾经给叔叔山姆工作，结果因为对朋友袖手旁观而被流放——虽然我并不愿意对她说谎，但我终于无法告诉她，我就是她口中的“Sigma”。





随着机舱的剧烈震动，我知道我们已经着陆了，可是……为什么这么冷呀？

走出机舱，外面是白茫茫的一片。Zelly为什么把我们送到了冰之星？我们必须通知太空基地3，可是Rhyme只能和处在头顶上方的飞船通信，于是，我们只好先在这里转转再说。

解除拦路的钉子后，我在上面的山洞里发现了地球人的设施，走出山洞后，又遇到了一个被怪物袭击的人类女孩。

我打倒了怪物，向这个名叫Scarlets的女孩表明了身份。Rhyme随后赶来，从言语











中，可以看出她在吃醋……原来这里是一个研究所，地球联盟组织给了Scarlets等一份Krill基因链的样本，让他们培养出能彻底破坏Krill基因结构的病毒。病毒培养成功了，可是变种病毒却污染了食物。这天早上，除了Scarlets，其他的科学家都变成了丧尸。说完话后，Rhyme打算杀掉Scarlets，我赶忙予以制止。Scarlets给了我10个烟花，找几个干燥的地方把烟花点燃，以通知Krill的飞船吧！



点燃10个烟花后，赶到实验室外和Rhyme、Scarlets会合。Rhyme已经收到了飞船传来的信号，飞船停在前面不远处，我们需要在5分钟内返回基地，5分钟后实验室将会自爆，




以破坏所有的病毒。

在规定时间内返回位于右上方的基地后，一个叫做EK的家伙来接待我们。这个面目可憎的家伙居然想用Scarlets来代替他上星期丢失的宠物……算了，还是先去找这里的头头Nomak吧。

在办公室见到了Nomak，他是个疯子一样的长官。Rhyme带着Scarlets进来后，他为了报复我而把Scarlets送给了Nomak。




在主控制室，我被EK叫住了："指挥官叫我调查你的同伴Blune的资料。"

"然后呢？"我问。

"太空基地2似乎下线了。"

情况不对劲，我决定独自回太空基地2看看，留下Rhyme照顾Scarlets。




回到太空基地2后，我不敢相信眼前的一切——船员们都被杀了。我连忙跑到Zelly的办公室，她四平八稳地坐在那里："我刚做了次大扫除，高级指挥官对我们这里出现间谍感到很失望"。原来，这一切都是Zelly干的！接着，她叫我去追杀逃到太空基地1的Blune。




再次返回太空基地1，找到前"东家"——Bloss。我当面质问Krill的做法："这就是Krill的通常做法？除掉一个基地所有的人？""你是说，她真的杀了所有的人？真是个愚蠢的女人！"接着他说Blune会留在森之星工作，最后还不忘提醒我不要再相信Zelly。




一路上用Krill Puck清除雷区后，在森之星右上的版面找到了Blune。经过交谈发现Zelly一直在撒谎，处死船员根本不是因为间谍，而是想灭口。原来之前的3颗行星上都有火之星上的那种生物，而另外2个已经给地球得到了。我并不打算杀死Blune，他在提醒我不要盲目跟随任何一方势力后，割下自己寄生生物的尾巴让我回去向Zelly交差。

拿着尾巴回火之星交差后，我回到了冰之星向Nomak复命，他给了我一个Krill Boots，让我去冰之星寻找一个可能保存有病毒培养资料的黑盒子。

Krill Boots使用方法：从地图上红色的机关上方跳下的同时按A键。






利用Krill Boots，我很轻松地在地图左边最上面的版块找到了黑盒子。

刚返回Nomak的办公室就发生了地球病毒入侵的事，这种病毒已经基本发展完全，看来应该是变种病毒。为了消除Nomak对我和Scarlets的怀疑，我决定前去查看。

走出办公室后使用扫描器能找到病毒体，干掉它们吧。



消灭完所有病毒后，我收到了Tierney的通知。到电脑房和他取得联系后，我骗他说已经知道了第四颗行星的位置，让Tierney说出了部分事实。接着，他知道黑盒子和Scarlets在这个基地后，发出了地球舰队即将来这里袭击的通知，要求我进行还击。这是怎么回事？命令我杀自己的同胞？Tierney不理我的叫喊，单方面结束了通信。

到办公室找到Nomak后，他要求我做一次特工，潜入地


朱秋晨 不要玩迷了游戏，还是要追求现实主义。
读者资料 男，15岁，学生，湖北省武汉市青山区红钢城8-7-3，430080

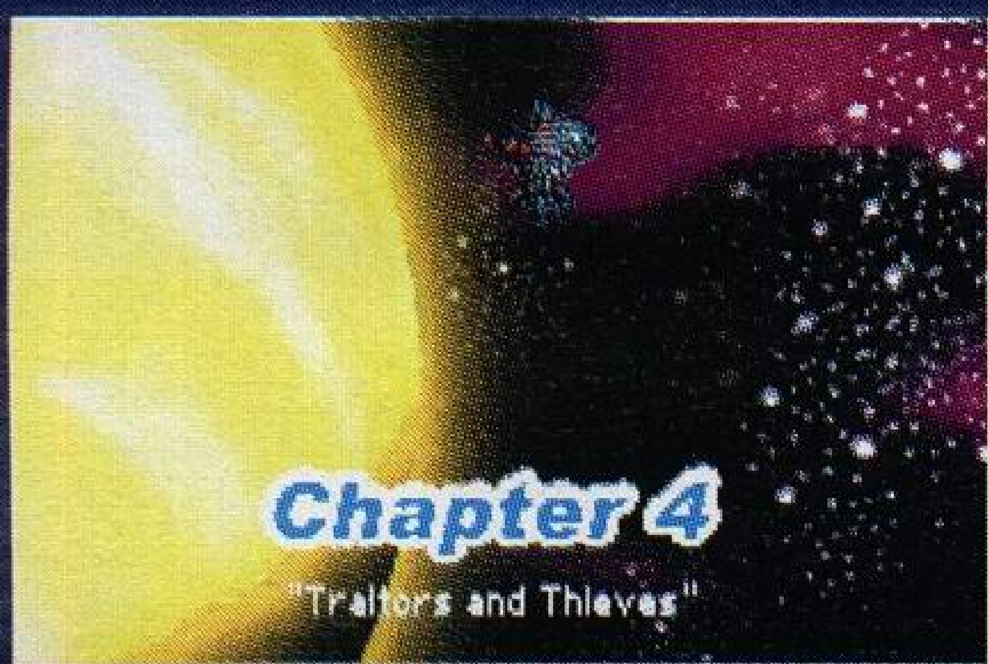
球舰队内部，将他们全部消灭，并承诺完成任务后就放了Scarlets。






返航后，我刚走进主控制室就看到了死去的EK。我在强烈的不安中前去汇报，Rhyme已经救出了Scarlets，从Scarlets口中，我得到了一条令人震惊的消息：病毒培养实验室从地球联盟组织那里得到的并不是Krill基因样本，而是一种未知样本，到底是什么呢？我和Rhyme决定带着Scarlets前往下一颗行星——沙之星。

## 第四章 叛徒与窃贼




到达太空基地4，这里的头是个叫Zark的科学狂人。我们决定用病毒的资料和他换取我们3人的自由。可是他说得先问问上面的意思。于是我们打算先去外面转转。来到主控制室，那里的士兵叫我去见Zark。

Zark请示上级后，允许我们使用这里的一切设施制造杀




毒剂，而Scarlets提出需要采集一些这颗行星下面的化石做样本。

我和Scarlets登陆沙之星采集化石。登陆后，Scarlets想知道我和Rhyme以后是否会各走各路，

"当然！"我回答道。

"那太好了，我不想看到一个完美的好人沉迷于Krill垃圾！"

我们继续寻找，在上图位置使用扫描工具就能找到化石。






收集够化石后返回基地，把它们交给在主控制室等待的Scarlets，她从中发现了希望找到的基因组，兴奋地要我把化石拿到实验室。走进实验室后，Scarlets准备着手病毒培养，Rhyme突然倒了下去。她的背上有什么东西正在生长着。

"你对她做了什么？"

"没什么，只是一个吻罢了。"我焦急地回答。

"快找个水塘让她浸泡！快！"Zark更焦急地叫着，"你现在可有了新的责任了。"

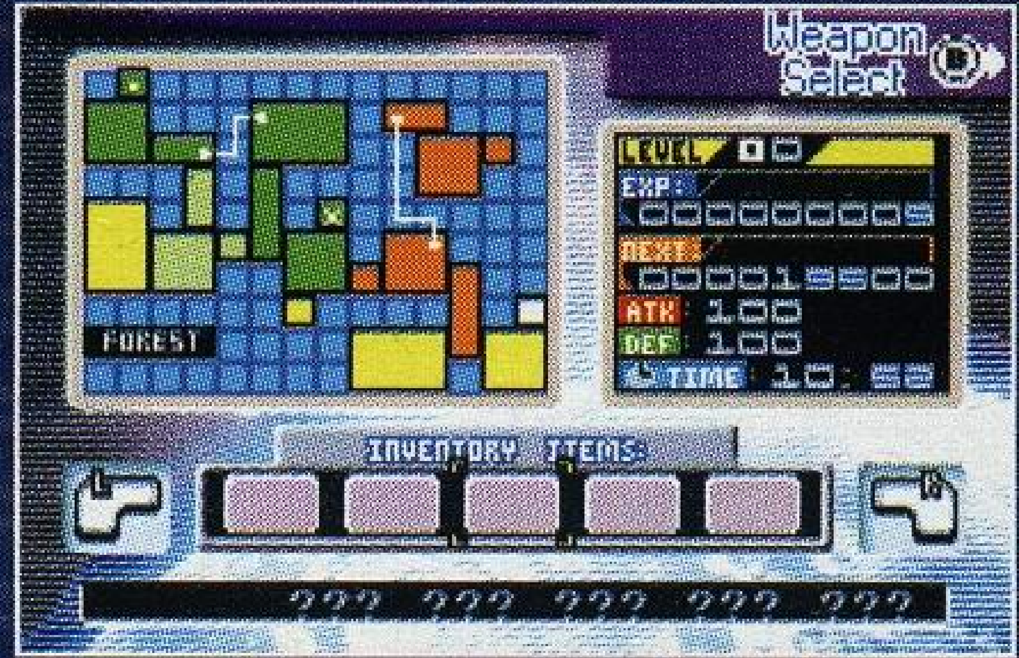
"我不能去！我得看着这些病毒！"Scarlets生气地喊着，话里的醋味不是一般地浓。







主控制室里的一名船员建议我到森之星去寻找水塘，于是我和两名船员前往森之星。找到水塘后，我把Rhyme放到里面。Rhyme渐渐醒来，她的背上多了一对可爱的翅膀。






原来，Krill的女性有2个成长阶段，一个是自身的成长，一个是寄生生物的成长。后者不会随着年龄的增长而发生，而是因为感情而成长。Rhyme决定将这对"少女之翼"送给我，因为它们就是在对我的感情中长出来的。Rhyme伤心地对我说："我喜欢你！但是，我知道我是Krill，所以忘记我的话吧！"，然后，她不顾我

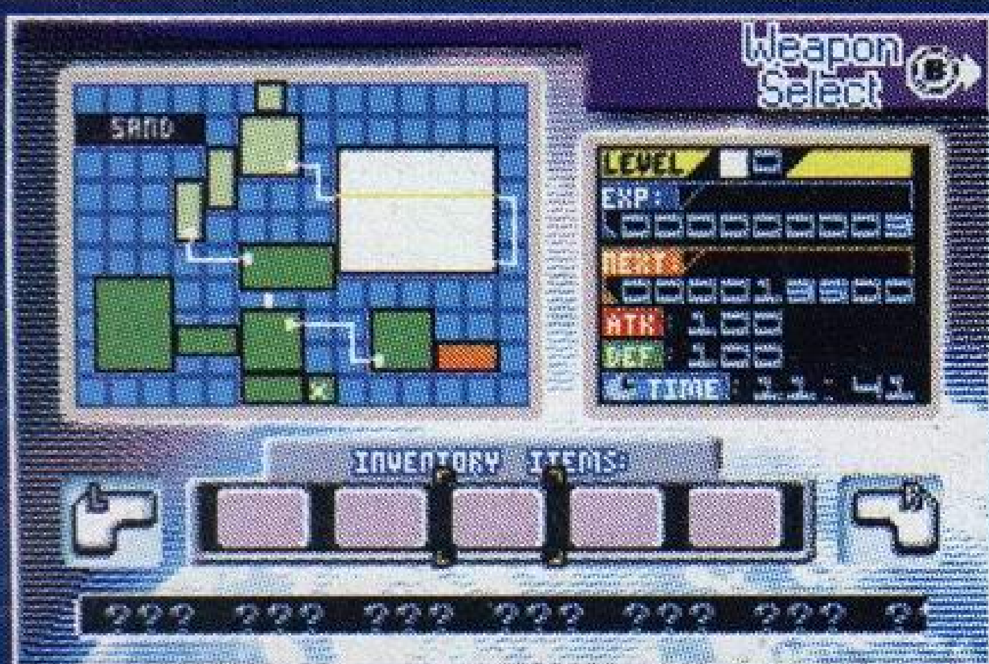
的呼唤，自己跑远了。



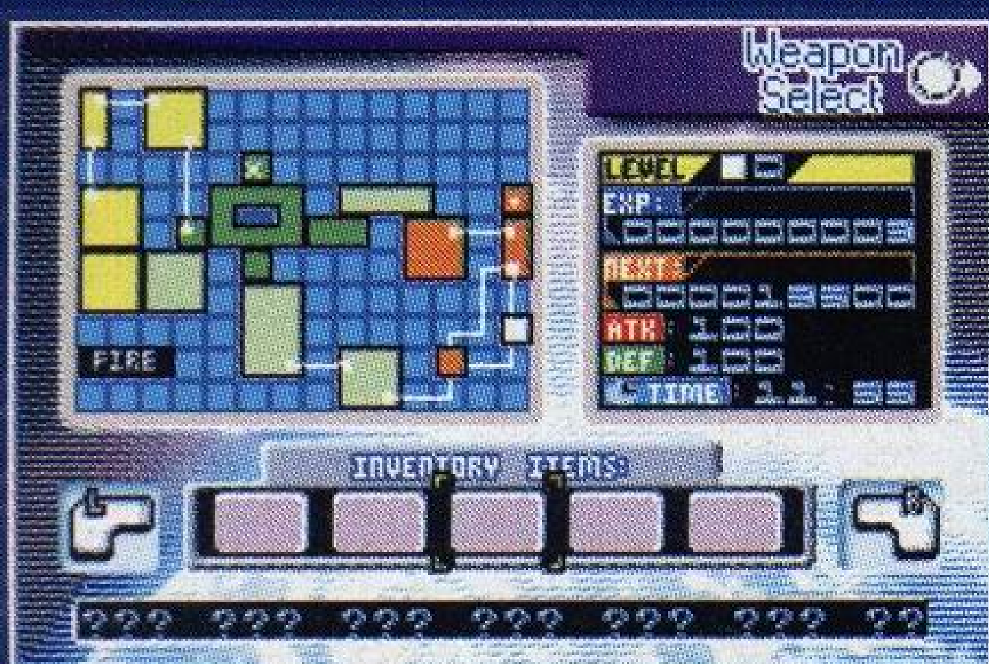

回到沙之星基地后，Rhyme发现这里有些不对劲，我到处调查了一下，发现果然有问题——整个基地空荡荡的。我们跑到实验室，发现病毒和杀毒剂都被偷走了。Rhyme建议到电脑房寻找线索。

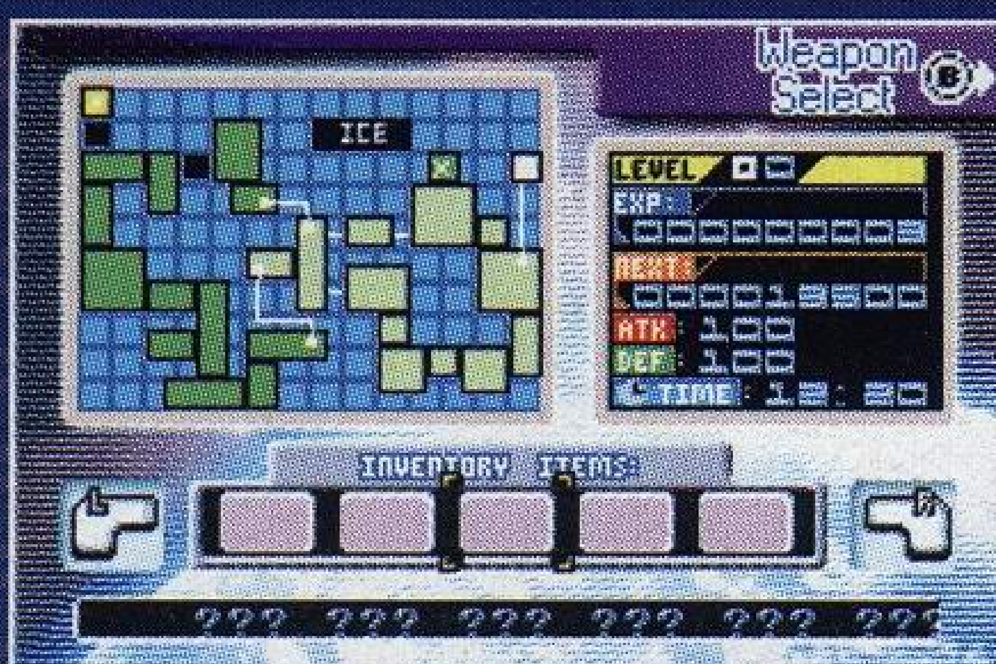
刚进电脑房就接收到了Tierney的通信，原来病毒被Blune偷去了。这时，Rhyme拿着杀毒剂闯了进来，她巧妙地威胁Tierney，让他告诉了我们找到下一颗行星的方法。我们需要找出地球之前为了探测到行星位置而设立的分别位于火、冰和沙之星上的3个探针。






探针位置：沙之星的探针位于上图位置的一个山洞里。




上图分别为火之星、冰之星的探针所在地，得在通往此处的山洞中使用翅膀才能到达。

找到全部3个探针后，结果并没有想象中那样好。我们只找到了一颗目标行星——遗忘之星，而且最糟糕的是，那里没有太空基地。我决定返回太空基地2找Zelly帮忙。

返回太空基地2后发现这里的指挥官已经换成了一个叫Ammer的家伙，这家伙根本不承认这里曾经有过一个叫Zelly的指挥官，看来Zelly的资料已经被销毁了。无奈之下，我只得通过电脑房的电脑和Rhyme取得联系，她说太空基地2里有个监禁区域，我决定去那里找找。基地最右边的房间有点奇怪，我用翅膀飞过沟堑，在房间最里面见到了被囚禁的Zelly。刚救下Zelly就被发现了，不过没关系，那些士兵就交给我来收拾吧！

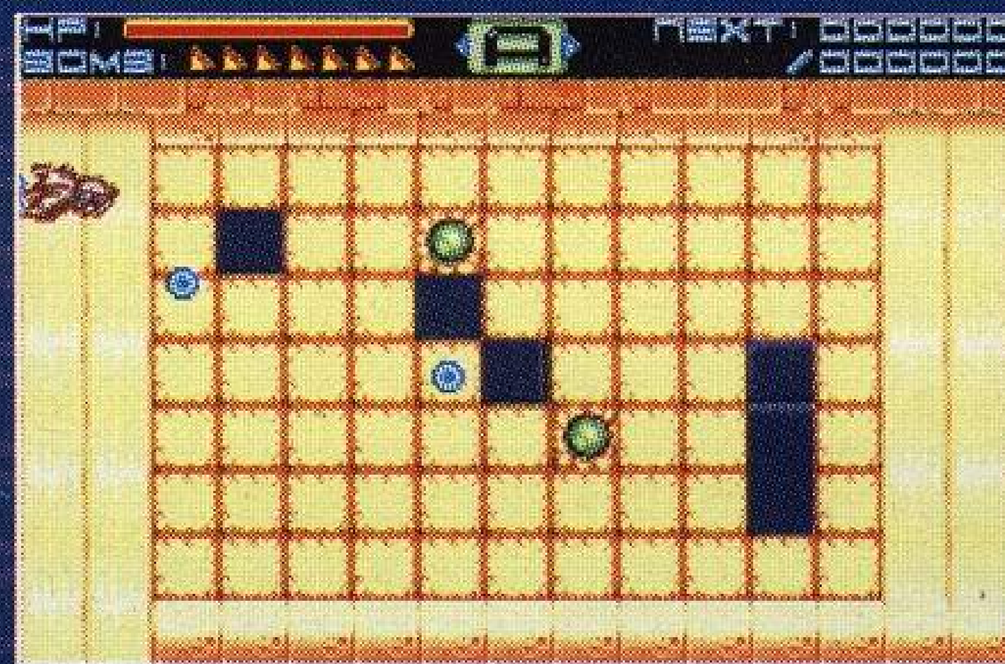





解决所有士兵，再把办公室里的Ammer也干掉，我彻底占领了这个基地，Zelly答应让太空基地5在数小时内抵达遗忘之星。这时我收到Rhyme的通信——她已经找到了Scarlets，让我先回太空基地4。

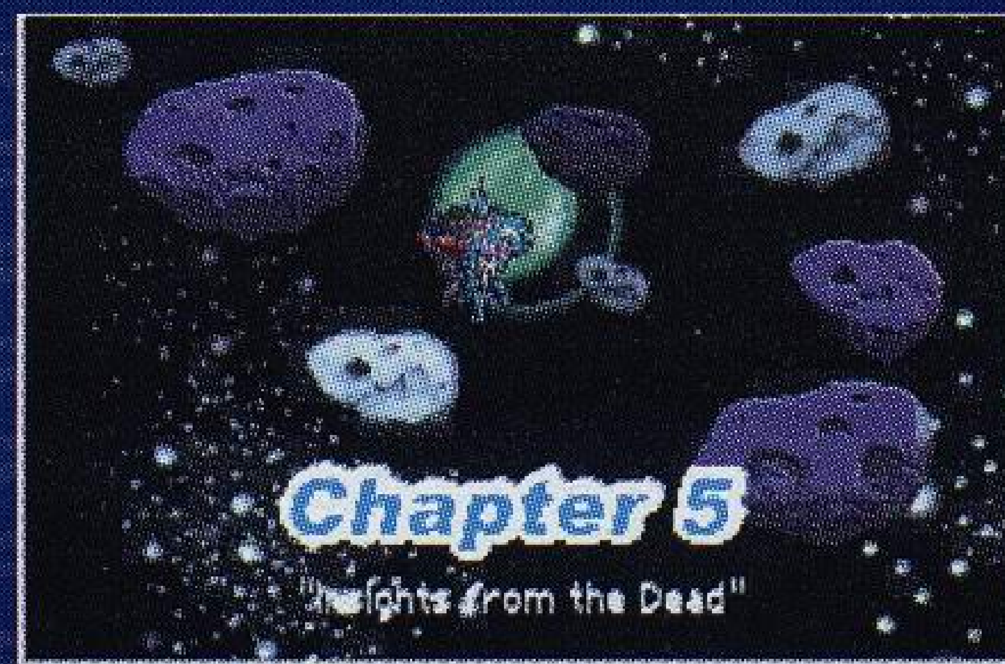


急忙返回太空基地4，在实验室里见到了Rhyme，原来Scarlets躲在一处遗迹下面的庙宇里，现在可以通过主控制室的电脑直接到达。赶紧找她去吧！



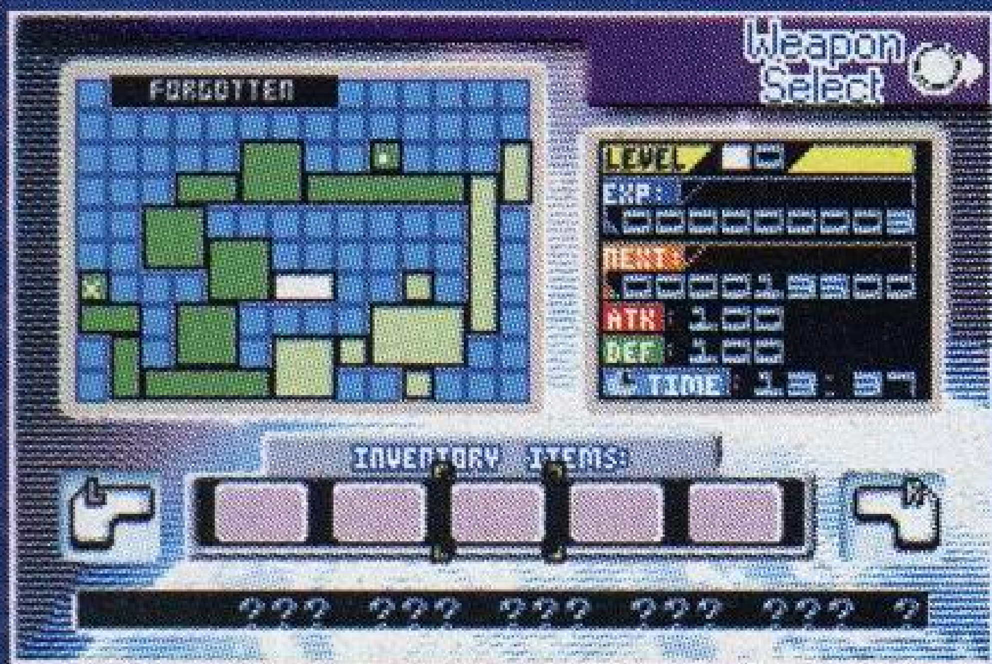
将Scarlets救回基地后，她说在桌子上给我留下了用英语写的笔记OTL，然后她把杀毒剂丢给我，转身走了。拿着杀毒剂回到实验室后，接到Zelly的通知，太空基地5已经就位。好吧，向着遗忘之星进发！

## 第五章 死亡的洞察

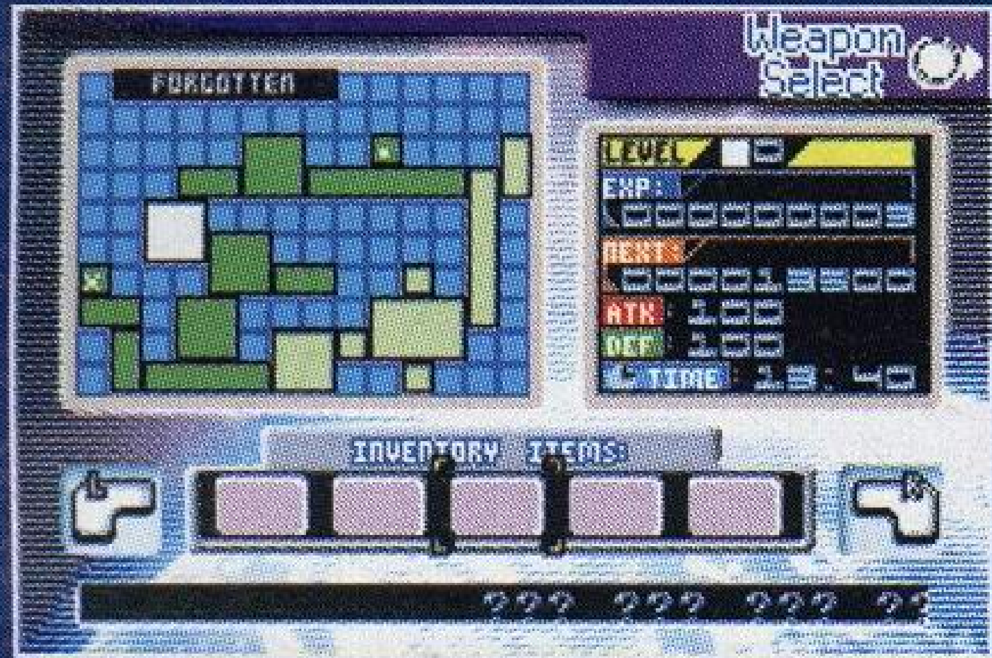



抵达太空基地5后，我惊奇地发现我居然成了这里的指挥官。走进自己的办公室后，3个Krill女孩出现在我面前，她们居然是Rhyme的妹妹。她们说

遗忘之星上有幽灵出没，但对于我来说，探测比幽灵更加重要。我让她们带我到遗忘之星表面去。可探测过程中，我们走散了。



我先在下图位置找到了Lolly，紧接着，又在下图位置分别找到了Folly和Sliss，Sliss说这颗行星的核心在和她交谈，但它很吵。Sliss让我去找行星的核心。





东奔西跑一番后，我们终于在下图位置找到了核心。

BOSS攻略要点：此BOSS





变成上图形态后，伤害带变得很窄（口部），选择攻击范围广的武器耐心攻击吧。

刚从地心归来，一个骷髅般的怪物出现在我们面前。它自称IOT——大部分被Krill消灭掉的种族。谈话中得知，IOT制造了7个放置在不同的星球上的类似生化武器的生物，而Krill打扰了这些生物的休眠，它们曾经在一怒之下将星球夷平。而现在，它们又将苏醒……7个？不是只有6个吗？“第7个孩子，也是最早醒来的孩子，就在Krill的母星上。”IOT的话带来了极大的震动。Krill的领导人妄想操作这些危险的东西，我得阻止他们才行！IOT也决定给我一次机会。他给了我一个WARP TOOL——IOT星人日常维持生命所需的工具。




回到办公室，Blune正用枪指着Rhyme，他要我交出杀毒剂。当我告诉他Krill母星有危险后，他拿着杀毒剂离开了，而我马上追了出去。

虽然追上了Blune，可是杀毒剂还是落到了Tierney手里。我决定去找Tierney追回病毒。同时，我也不打算再见Rhyme了——通过连接好的电脑通信线路，她应该已经知道我是她的敌人——“Sigma”了。

再次回到地球的基地，我却不得不对同胞开火。消灭掉昔日的战友后，我在Tierney的办公室见到了久违的Zark，原来他已经在为Tierney工作



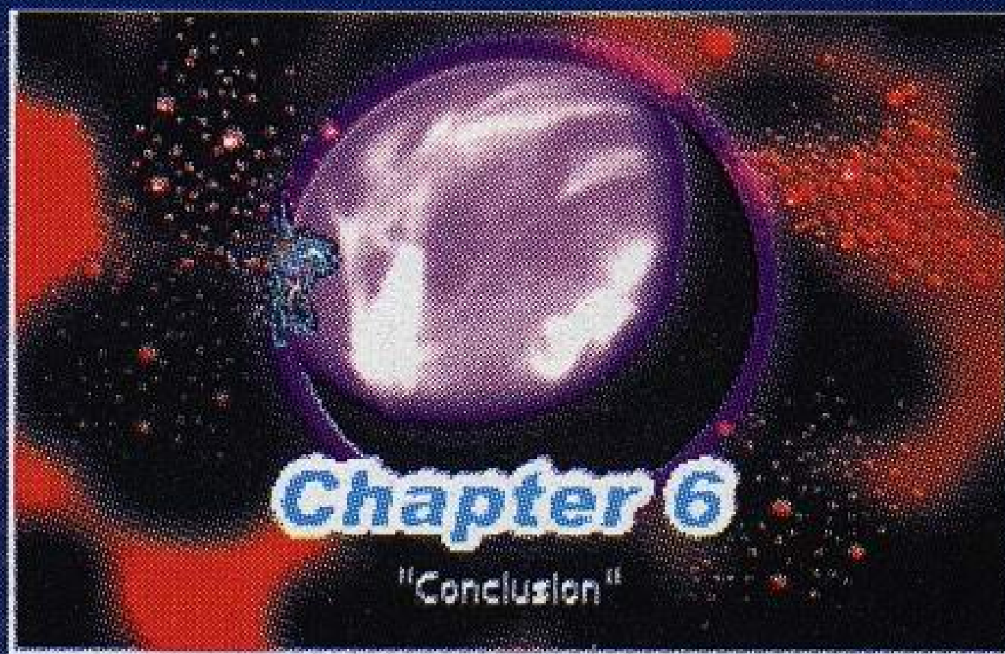




了。Tierney命令他毁掉原始病毒——Tierney不能容许世界上存在这种阻碍他成为地球上最强者的障碍。在Zark毁掉原始病毒后，Tierney用本来为我准备的电椅杀死了Zark。接着，我的全身突然不听使唤——Tierney在我耳后安装的通信芯片居然能控制我的中枢神经。正在危机时刻，Rhyme的3个妹妹出现，接着，我失去了意识……




## 第六章 定论




迷迷糊糊地睁开双眼，我发现自己被捕了。突然，一个手榴弹丢了进来，浓烟散尽以后，Scarlets出现在我面前。她猜想Rhyme现在一定很危险，

还鼓励我说Rhyme一定会像以前那样相信我，最后还给了我一个鼓励的吻。我得赶快去太空基地5帮Rhyme才行！是的，我爱她！

回到太空基地5，我并没有看到Rhyme的踪影。我决定直接前往位于Krill的母星的太空基地6。

干掉基地里所有的Krill后，我在办公室找到了Rhyme，可她并不肯原谅我。“不要再跟着我！”说完这句话，Rhyme的身影消失了。




在Krill星球的地心，我找到了Krill领主和Rhyme。原来，Krill领主早就知道Krill母星上沉睡着的危险，而且决定唤醒那颗定时炸弹以获得力量，使自己成为神。我的心中非常清楚，这种兵器的力量只能带来毁灭。但是，现在的Rhyme已经不再听从我的劝告。







眼前的战斗宛如记忆重现，在命运的捉弄下，我不得不重新变成了原来的Sigma……

## 尾声

→和Rhyme的战斗终于结束，但恶梦却没有落幕。IOT的最终兵器复活了。Krill领主开始和最终兵器融为一体。





←为了Scarlets的安全，我呼叫Zelly，让她先召唤我们逃出这里。

→化作恶魔的Krill领主随后追来，最后一战在无垠的宇宙中打响。





←领主被击败了，最终兵器却依然存在。突然，Scarlets拉开了机舱。

→“我把自己献给了病毒，这是唯一能保存它的方法。对不起……”





←Scarlets纵身跳向领主。在病毒的作用下，生物武器彻底消失了……

→故事的结局究竟是什么?一切答案就在最后的ENDING中。通关后还可以使用Sigma战机进行二周目的挑战。





黄萌 支持PG，愿PG越来越辉煌。

读者资料 男，15岁，学生，北京市朝阳区和平街北口樱花园13号楼1204室，100029

# 悪魔城ドラキュラ
## 蒼月の十字架



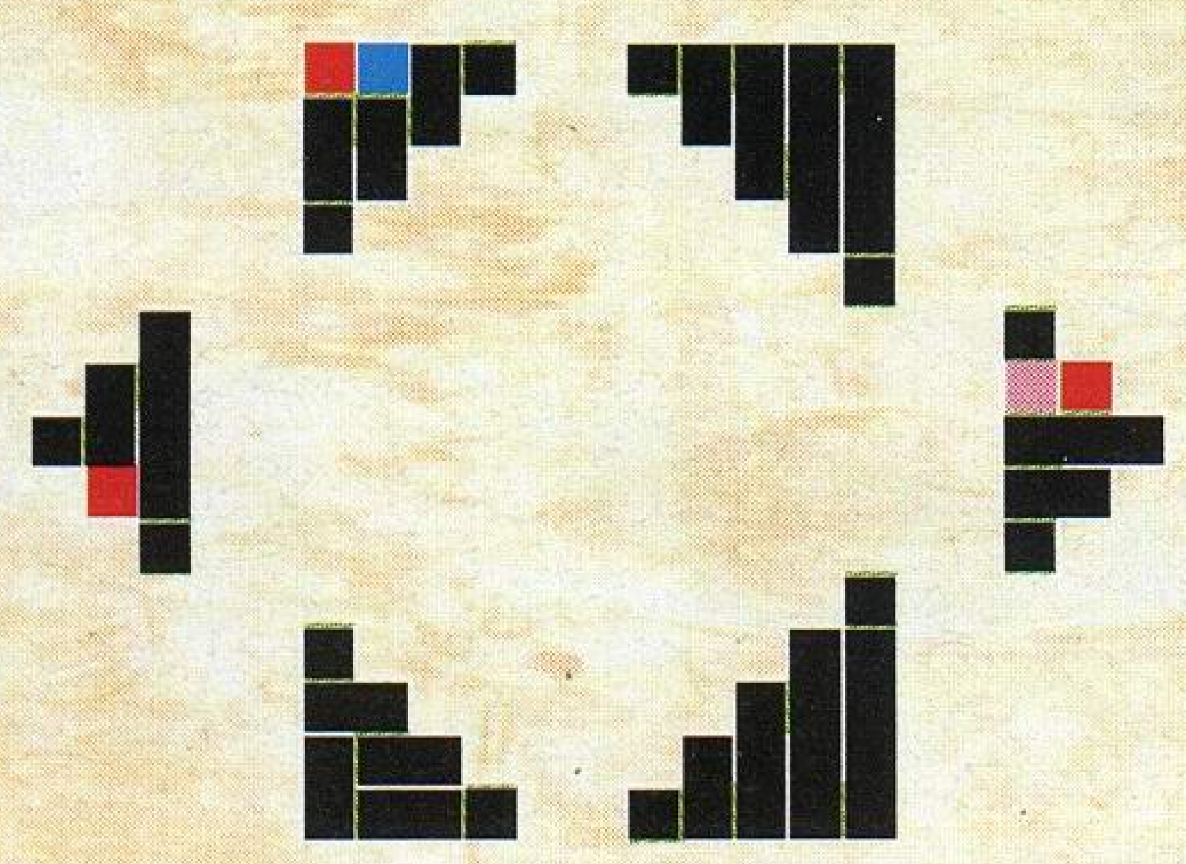
**NDS**

**悪魔城 苍月的十字架**

悪魔城ドラキュラ 苍月の十字架

| | | |
|---|---|---|
| ACT | KONAMI | 日版 |
| 5229日元 | 2005.08.25 | 1-2人用 |
| 对应触笔 | 12岁以上推荐 | 与前作联动 |

# 恶魔城 苍月的十字架 全地图




传送点
存储点
镜子
隐藏房间
BOSS



| 何芸青 | 杂志内容越来越丰富，玩家当然也越来越开心了，小编们辛苦当然有回报。Thanks! |
|---|---|
| 读者资料 | 女，16岁，学生，四川省德阳市外国语学校高2007级5班，618000 |

# 系统介绍

### 基本操作

| 方向键左/右 | 移动 |
|---|---|
| 方向键下 | 下蹲 |
| Y键 | 攻击 |
| 上+Y键 | 使用红魂 |
| B键 | 跳跃 |
| 下+B键 | 滑铲 |
| A键 | 武器必杀 |
| X键 | 切换A/B面的武器和魂 |
| L键 | 紧急回避 |
| R键 | 使用蓝魂 |
| 选择键 | 上屏地图/状态切换 |
| 开始键 | 菜单 |

### 新系统

**属性**：本作中一共有11种属性，分别为打击、突刺、斩击、火、水、雷、暗、圣、毒、诅咒和石化，在怪物的图鉴里每个怪物的属性下面会有○和×，○代表此属性对此怪物的伤害为两倍，×代表此属性对此怪物的伤害减半。

**魔封阵**：魔封阵在本作中有两个作用，一个是进入BOSS房间需要相对应的魔封阵，另一个就是打倒BOSS后将BOSS封印，画魔封阵的时候要经过几个主要的点，而且画的速度一定要快，画得慢的话，即使画完也会失败，没把握的话可以到菜单上的魔封阵练习中练习一下。

**魂系统**：本作的魂系统在前作的基础上有了提升。本作中新增加了魂等级的设定，每种魂都有不同的最高等级，除了最高等级是1级的，剩下的魂如果想满级，要收够9个才可以。不同的魂等级提高会有不同的变化，例如形态发生变化或能力提升等。另外，从《晓月》中就有了“魂套装”，也就是特定的魂组合在一起会有特殊效果，例如蝙蝠喷火球，在本作中会有更多类似组合，就看你能不能发现了。

**二重身**：这也是本作中新加入的系统，得到魂“二重身（ドッペルゲンガー）”之后，可以装备A、B两套装备和魂，并且随时可以按X切换，这一设定方便了不少。

**触摸功能**：本作中不仅可以通过触摸功能去打破冰块以及画魔封阵，还可以用触摸功能操纵部分使魔和魂的能力。

**武器合成**：本作中新加入了武器合成系统，将特定的魂和特定的武器合成会得到新的武器，通过这种方法可以合成出每个系的最终武器。

# 流程攻略

2035年，日本发生了日全食，原本是普通高中生的苍真被卷到这次事件中，苍真实际上是吸血鬼魔王德拉克拉的转世。苍真开始还不相信，但是到了被日食封印的恶魔城中，这一切都被显现出来。在和魔王的战斗中，苍真险些被邪念吞噬，但是凭着同伴信任的力量，他终于找回了自我。逃出那座城堡后，一切都平静下来。一年之后，危险再次向苍真逼来……

一天，弥那和苍真在谈起一年前发生的事情时，一个叫塞莉亚的女子突然出现在他们面前，并且要用尽各种手段除掉苍真，她这样做的原因只有一个，就是要杀死身为魔王转世的苍真，唤醒一个新的魔王。在有角幻也的帮助下苍真打败了塞莉亚召出来的怪物。有角幻也告诉苍真不要插手这件事，但是由于关系到自身，以及被卷进这个事件的弥那，苍真最终决定到塞莉亚的教会聚集地去探明究竟。

得到汉默情报的苍真找到了教会的聚集地。于是，他孤身向这个神秘的城堡前进。

### 从地图上消失的村子

开始由玩家真正操作，走到城门的吊桥前苍真见到了洋子和尤里乌斯，原来他们是从幻也那里得到情报来调查这个教会的。尤里乌斯让苍真做好心理准备，如果苍真被邪恶吞噬，



他就会杀掉苍真。随后一个纵身跳到没放下来的吊桥上，进入城里，洋子小姐对他这种做事方法一脸抱怨。洋子交给苍真魔法阵后，两人来到BOSS房间前，用魔法阵解开门上的魔法，由苍真去处理BOSS。

**飞行甲兵：**游戏中的第一个BOSS，攻击方式规律性很强，很容易回避，打倒后会得到他的魂，作用是下落速度减慢，也就是在空中能飘得更远一些。

来到汽车旁边的屋子里，见到洋子。为了方便联络，洋子找了这间空房子作为暂时安身的地方，并且向苍真讲解了武器合成的方法，以后就可以在这里合成武器了。

洋子所在地的对面也有一间空房子，已经被汉默用来做生意了。在汉默的店里可以买到报纸和地图，以后随着游戏的进度店里会卖些新东西。

在一个有水闸的地方攻击扳手，护城河的水会放掉，闸门会自动打开。穿过原本是护城河的地方，来到魔导研究所。



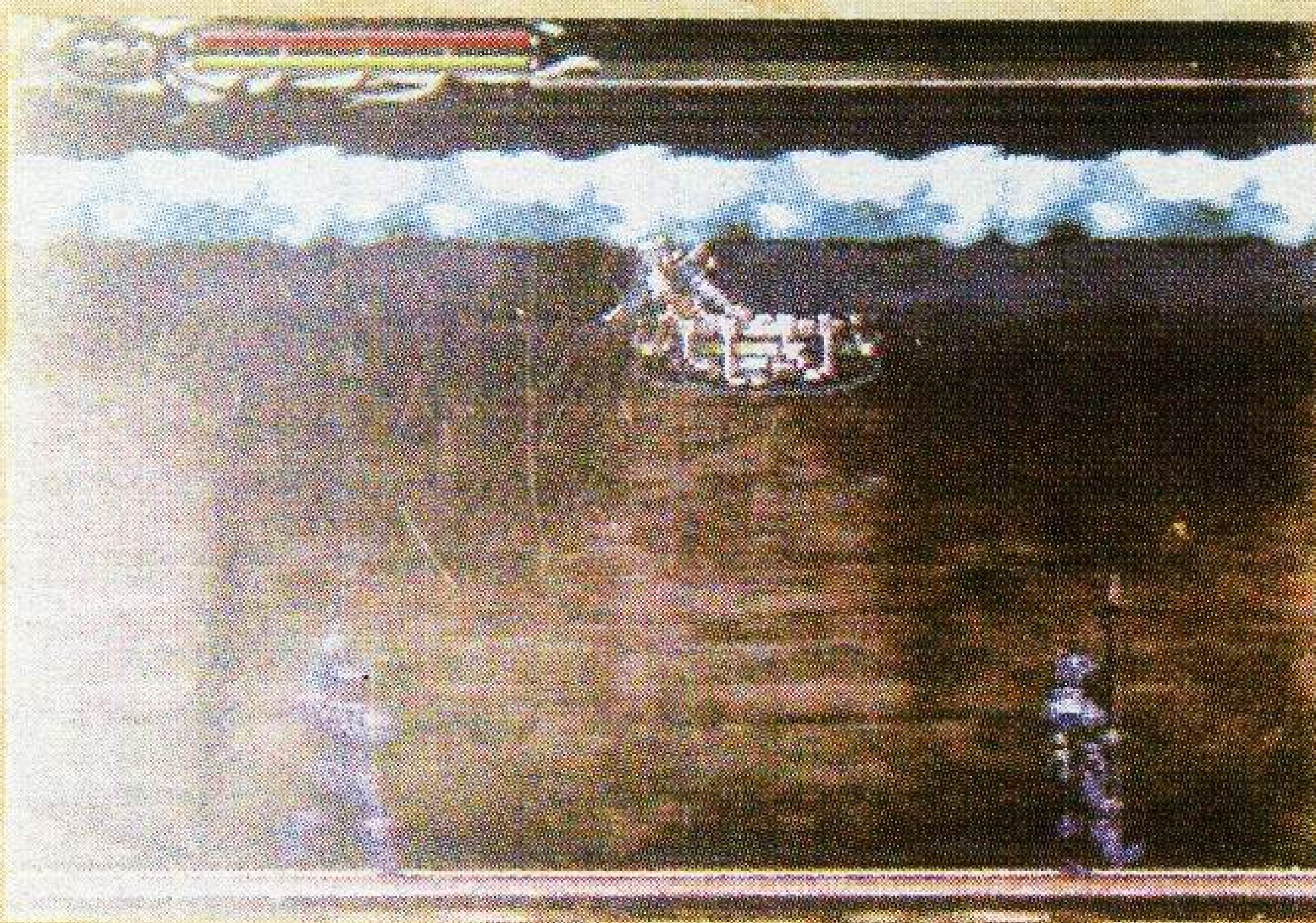
**魔导研究所**

在接近魔导研究所最下层的地方，苍真见到了塞莉亚，同塞莉亚在一起的还有两个神秘男子。这两个人是多米特利和达里奥，也是魔王的候补。他们在德拉克拉被消灭的同一时刻,受到了德拉克拉魔力的影响，因此也拥有了魔力。

到达魔导研究所的最下层，利用魔封阵打开BOSS房间的大门，刚进去就被来了个隆重的欢迎仪式，巴洛尔已经在里面等候多时了。

**巴洛尔：**巴洛尔攻击方式比较单调，行动缓慢，在攻击前都有准备动作，可以提前做好回避准备。打倒他后得到利用触摸屏打碎冰块的能力。

在这里要利用圆盘把苍真送过去，途中会有挡住运送路线的冰，打碎它们即可前往狂乱的花园。这里有个小技巧：不用打碎所有的冰，跳上圆盘后一直保持下蹲状态，只要把和苍真在一条直线的冰打碎就行了。



**狂乱的花园**

狂乱的花园中有一种曼佗罗草（像萝卜一样的），它的魂在本作中十分实用，一定要得到。

在有树精的房间里可以得到第二个魔封阵，在花园的中心部位可以得到“二重身”。

从花园的中心部位向右走可到达黑色的礼拜堂。

**黑色的礼拜堂**

到礼拜堂的上部，用在狂乱的花园得到的魔封阵打开BOSS房间的门。

刚进到房间里就看到多米特利正在和一只怪物对决，怪物用强大的暗黑魔法攻击多米特利，多米特利虽然中了怪物的攻击，但是却把刚才那一招学了下来，并用这招杀死了对面的怪物，这就是他的力量，复制能力。苍真不想和他战斗，但他二话不说就和苍真打了起来。

**多米特利：**如果使用魂攻击他，他也会把魂的能力复制下来，在没复制其它能力前，他会使用刚才剧情中学会的技能。打他的最好方法就是用一些比较弱的或者是攻击缺陷比较大的魂攻击，例如妖草，这样他使用技能攻击就对苍真造成不了多大威胁了。

多米特利死了，但是灵魂却飞到了苍真身上。难道连人的灵魂也可以支配?

继续向上走，会看到另一个BOSS房间，玩过月下的朋友一定对它不会陌生，这位就是在月下中掉乌鸦戒指的乌鸦。

**乌鸦：**它的攻击方式主要是放羽毛、放乌

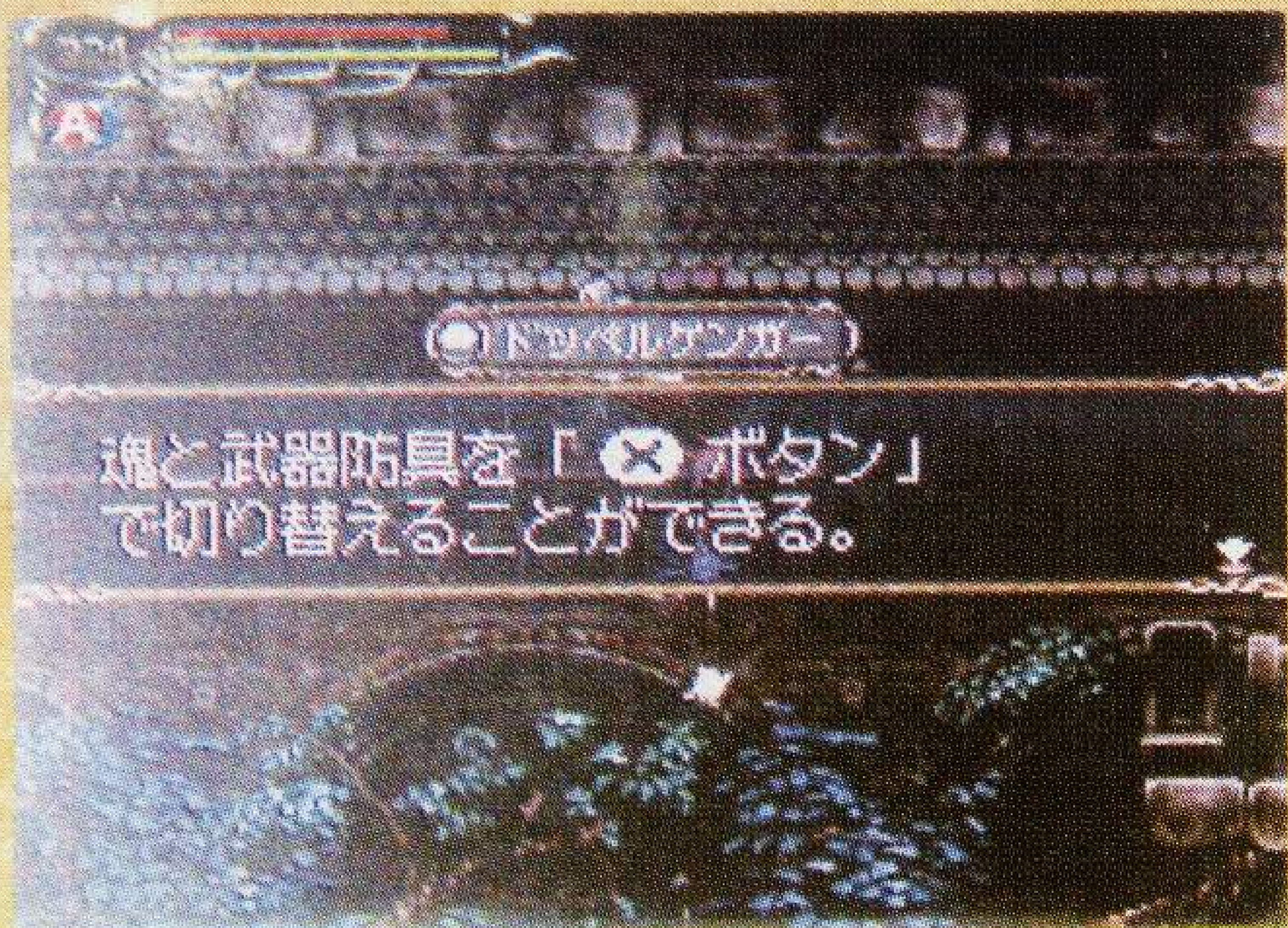


| 于凯 | 这杂志的内容有些我不会玩的游戏，一看就全明白了。同学们都很羡慕，我懂这么多掌机的知识呢！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，12岁，江苏省苏州市人民路装架桥巷40号，215005 |

鸦以及带追踪的暗魔法。放羽毛时只要站在它底下就可以攻击了。放乌鸦时要和它保持距离，因为这招的攻击面积很大。暗魔法的追踪性并不好，只要跳起来躲就可以了。打倒它后会得到二段跳的能力，并且可以使用飞踢。

**狂乱的花园**

得到二段跳后回到狂乱的花园，利用二段跳向花园上部前进，利用魔封阵进入BOSS房间。




这次见到的是魔王候补中的达里奥，达里奥让苍真见识了火的力量，纯粹的破坏力。

**达里奥**：他的攻击力比较高，但是各种攻击都很好躲，而且空隙很大，非常容易。

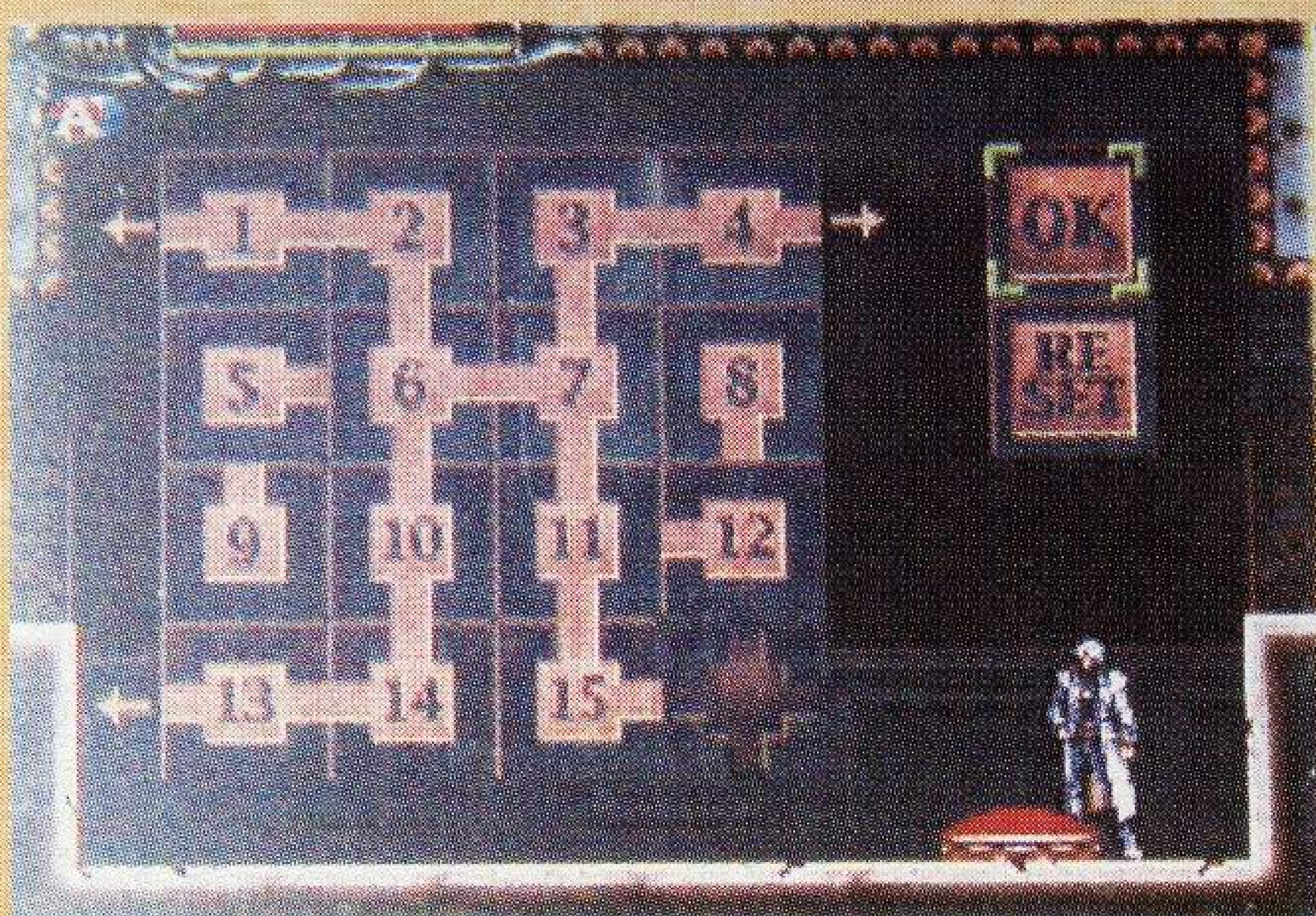
打倒达里奥后，他准备使出最后一击，这时塞莉亚出现了，并叫他住手。随后塞莉亚让苍真到恶魔城最上层去，说完就跑了。



**妖魔迎宾馆**

来到妖魔迎宾馆，苍真正走着，突然被一个人喊住。来的人是有角幻也，他此行既是调查教会，又是来跟踪苍真的，并且把弥那的信和护身符转交给苍真。

在迎宾馆中有一个拼图的谜题，只要按数字顺序拼好就可以连接4个出口，在5、8、9、12中有道具可以拿。




从拼图的左上出去向上走，途中可以得到魔封阵3（BOSS房间下面的房间中），最后利用新的魔封阵进到BOSS房间中。

**傀儡王**：傀儡王的攻击方式为放出人偶和把傀儡放进铁处女中，然后交换你和傀儡的位置。当他手上开始闪光就说明他要用傀儡了，作出的傀儡可以打掉，但是不断的放人偶会对攻击傀儡起到一定牵制。打败它后得到它的魂。作用是扔出一个人偶，然后和它互换位置，用这个可以去更多地方了。

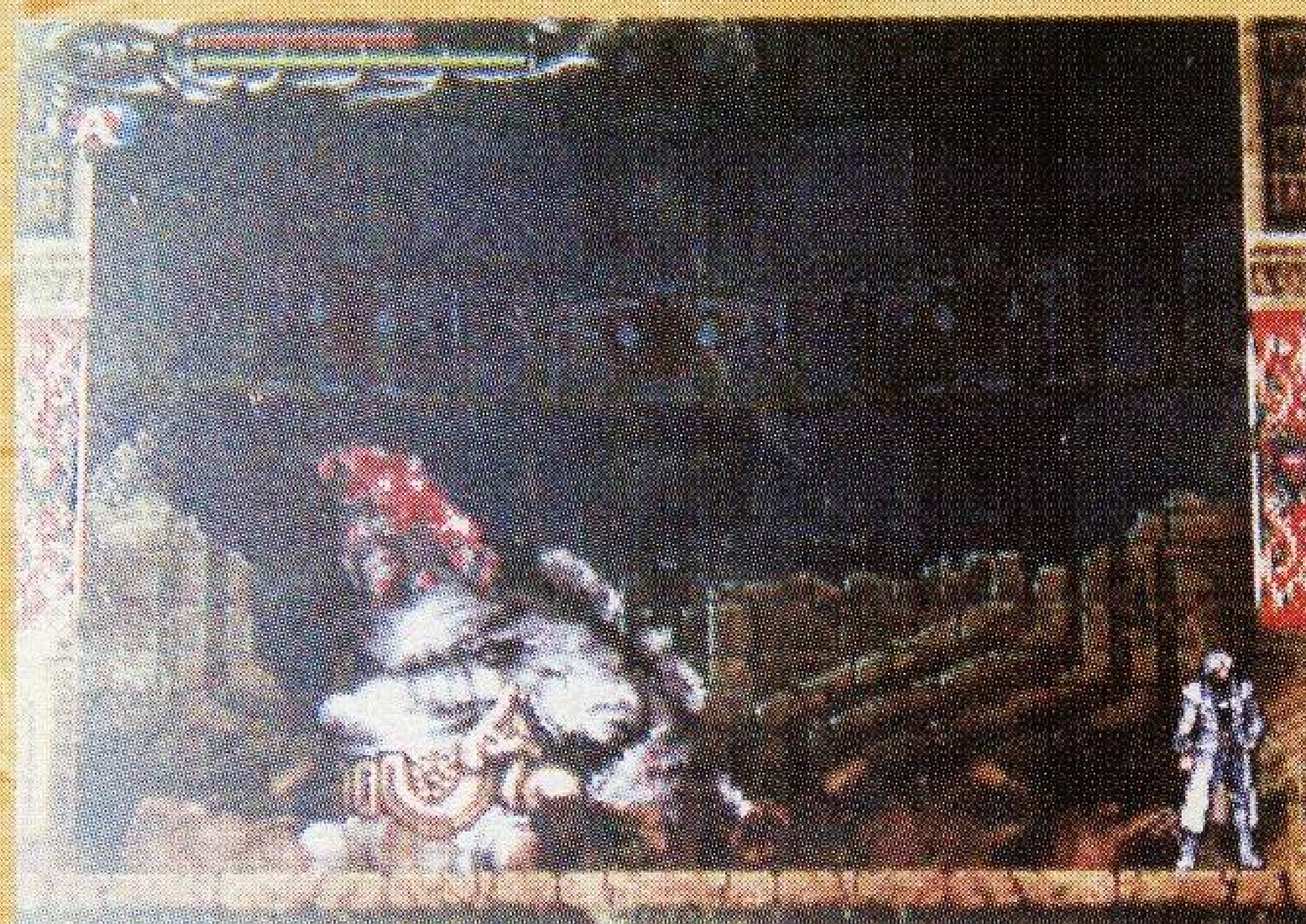
**罪人之塔**

在礼拜堂都是钟的房间的右上角地方使用傀儡之魂，便可以到达罪人之塔。

在塔的最右边看到尤里乌斯在盯着一个冒着瘴气的地板，这是一个很强的结界，目前还没有办法可以解开它。苍真把经历的事情和尤里乌斯全讲了一遍，他决定先去找幻也会合，话音刚落就走掉了。

到达塔顶，和被囚禁的魔兽盖哥斯交战。

**盖哥斯**：可以说是目前遇到的BOSS中最有实力的一个，大概是因为场地太小，它的体型又偏大的原因。通常情况蹲下攻击就可以，当它嘴里开始吸气时，一定要在它吸完气时二段跳跳起，可以避开它这有威力的一击。当嘴里



何家福 每当我怀揣《PG》走进宿舍，总有几双眼睛虎视眈眈地盯着我。
读者资料 男，17岁，学生，广西省玉林市容县高中074班，537500

蓄集光束的时候，要在它的脚前找好位置蹲下进行攻击。有时它会跳起来踩，可以用滑铲从它脚下移动到背后，如果没有时间移动过去也不要勉强，被它脖子砸到比被脚踩到舒服多了。它还会使用石化和毒两种气息，放出后可以用剑去砍，把气吹掉。当它HP剩余不多时它会全力跳起，并且把整个塔的中心部分破坏掉。它落地的一刹那以及把头从地里拔出来的时候都要离它远一点，这两种攻击的伤害很高。

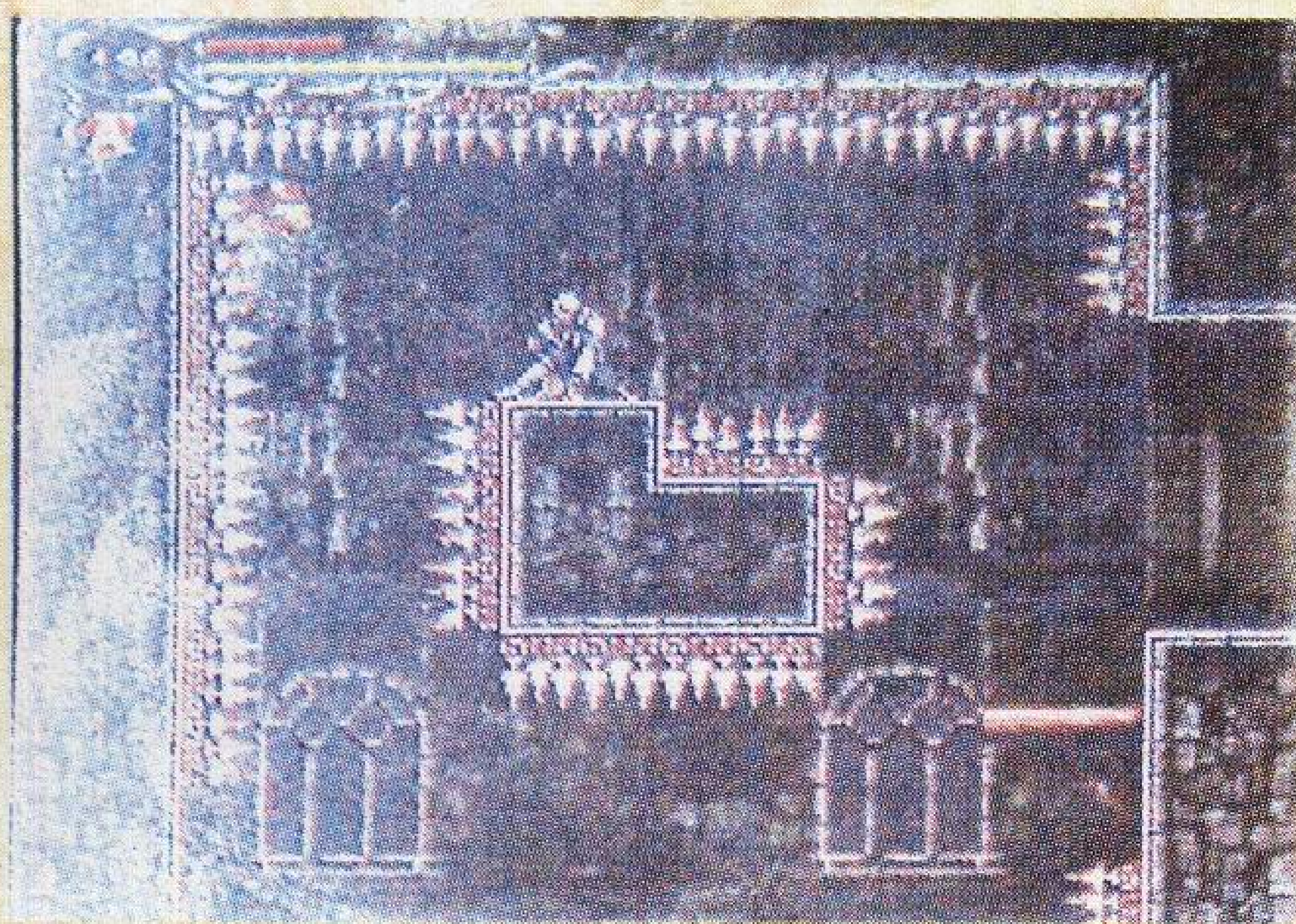
打完盖哥斯后再次回到塔顶，在BOSS房间的后面可以找到塔的钥匙。用这把钥匙可以打开罪人之塔上部左侧的门，这是和时计塔连接的道路。

**咒缚的时计塔**

刚进入时计塔，塞莉亚就突然出现在苍真面前，并告诉他达里奥已经和炎之恶魔融合了，新的魔王就要诞生了，现在谁也不能阻止这一切了。

在到顶层的路上会得到新的魔封阵，并用它打开顶端BOSS房间的门。

**塞法尔：**塞法尔的攻击比较慢，完全可以看到他要做出攻击再躲避。打倒他后可以得到操控时间的能力。



**地下冥府**

从礼拜堂的地下牢房向右走便可到达地下冥府。

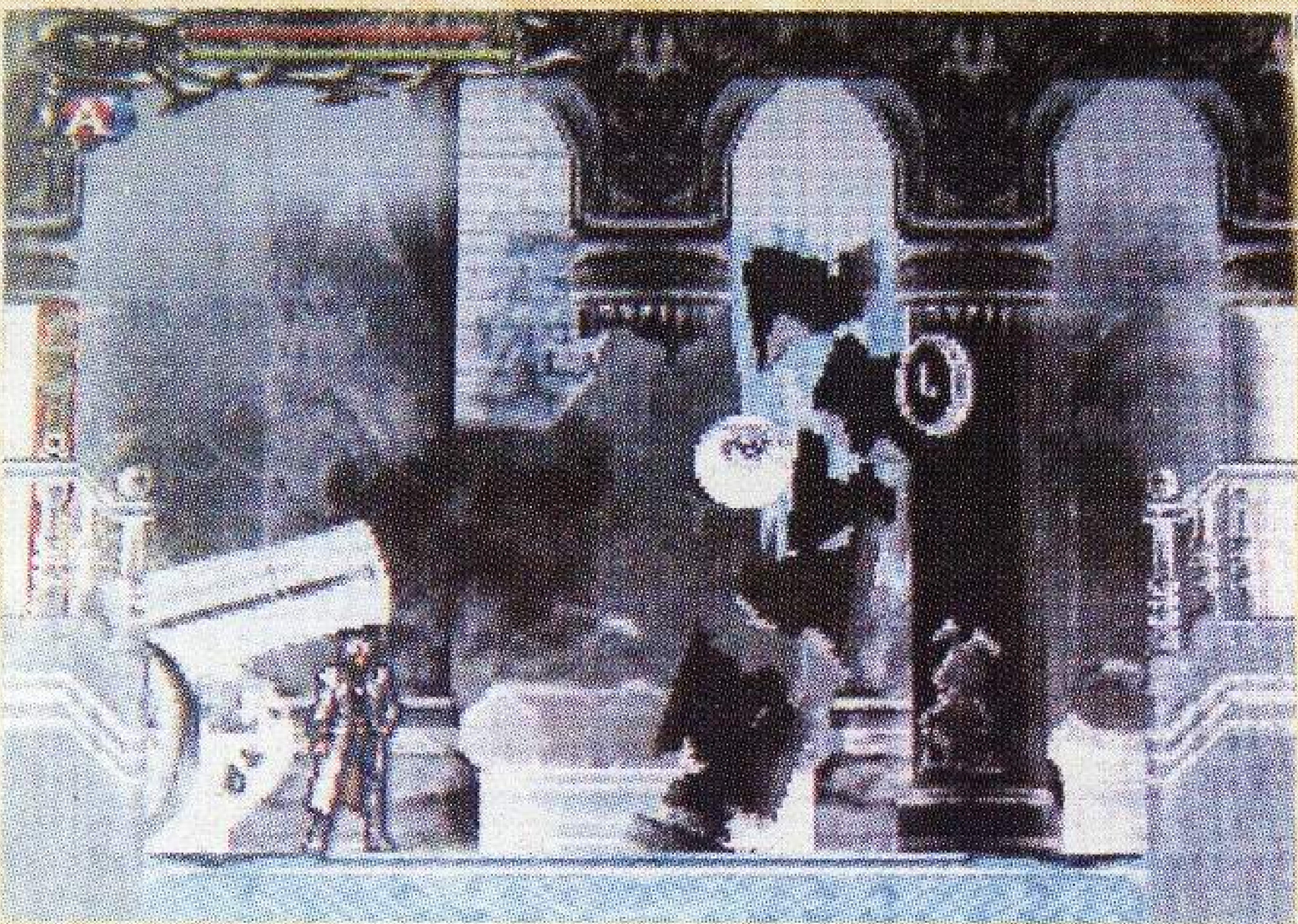
刚进地下冥府时会看到一种不死佣兵，这个怪物的魂也很实用，效果是从背后攻击敌人时伤害加倍，配合曼佗罗草的效果极好，不可不得。

打开BOSS大门，这次是水中战斗。

**拉哈布：**它的攻击方式基本上都没什么用，可以说是打不到人。

从瀑布的最底层向右走，会到达一个有大炮的屋子里，但是大炮的炮弹飞到一半被定住了，使用操纵时间的魂，柱子被打碎了，这里也恢复正常了。

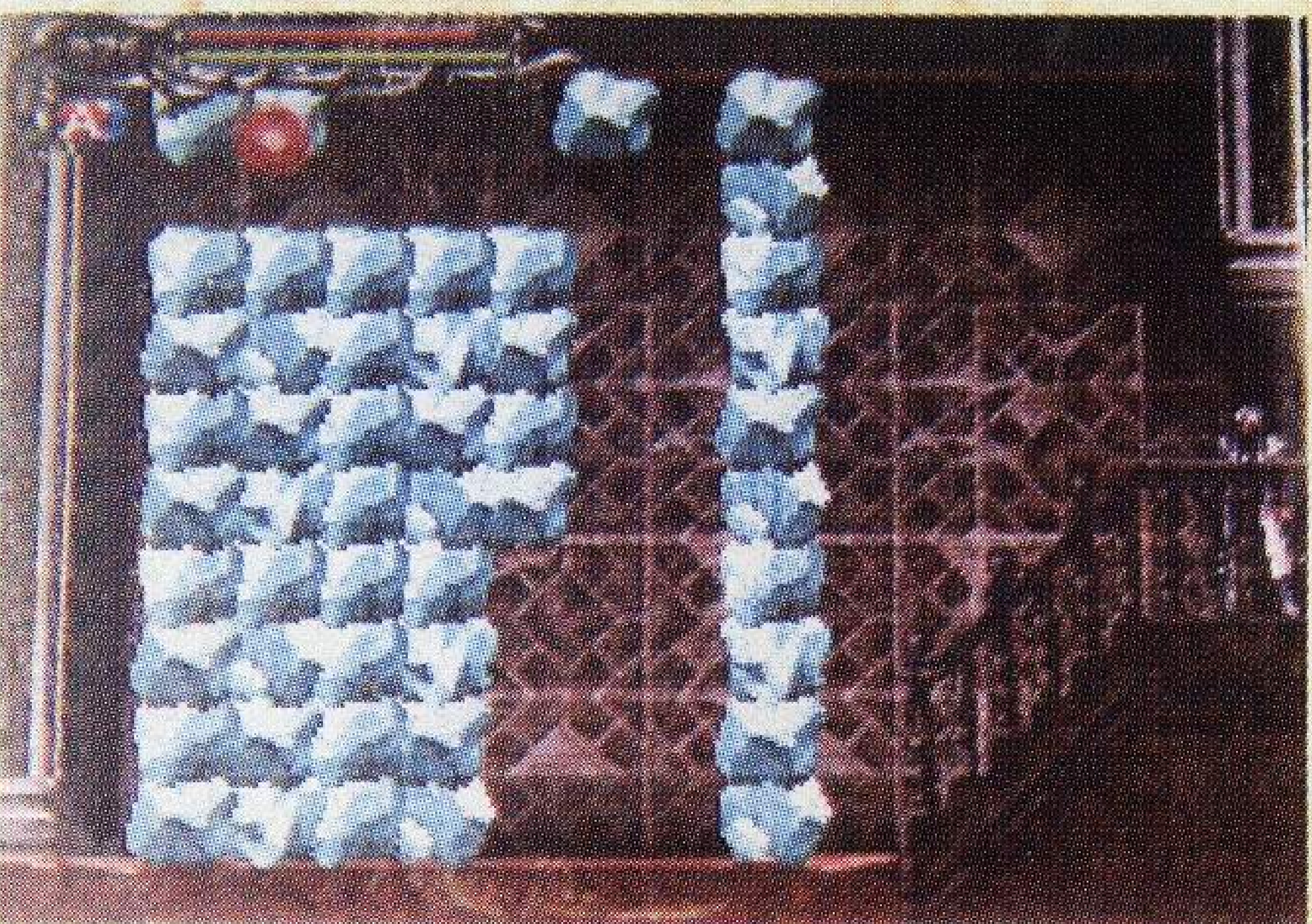




**沉默的遗迹**

沉默遗迹中的音乐真是熟悉得不能再熟悉了，是《恶魔城》初代的音乐，再看看周围的背景布局，难道这里就是……？

在沉默遗迹中可以得到稀有物品出现几率上升的戒指，方法是把图中的冰打碎，让跳动的红球到左上角爆炸。



继续向里面深入时突然发现尤里乌斯被达里奥打伤，并告诉苍真他会在最上层的魔王宝座上等着最后的决战。

告别尤里乌斯后，来到了遗迹最里面的

BOSS房间。

**蝙蝠群：**蝙蝠群主要靠不断变换形态攻击，没多大威胁，可以针对它的弱点用喷火攻击。打倒后得到变蝙蝠的能力，这下哪里都可以去了。

**妖魔迎宾馆 镜之能力**

恶魔城最上层和妖魔迎宾馆间有一条通道，通往妖魔迎宾馆的最上部，也就是之前没有去过的地方。中途会遇到印有怪物图案的石柱，只要用上面所印怪物的魂攻击石柱就可以打碎它们。最后会一直走到BOSS房间。



**镜之恶魔：**BOSS共有两种形态，第一种形态只会使用小刀和放细的折射光束。第二种形态体型大了很多，会主动冲过来撞，而且光束也加粗了。打败他后会得到进入镜子的能力。

**恶魔城最上层 决战**

**NORMAL ENDDING**

**达里奥：**这次的达里奥除了增加了爆炎龙之外就没有其他变化了。用曼佗罗草+背身攻击伤害加倍就可以轻松解决。

失去了恶魔力量的达里奥化成了灰烬，政府方面也在搜索塞莉亚，苍真和幻也两人离开了这个城。苍真刚走出城堡身上就有一种不好的感觉，难道这个城里还有什么问题吗？还是多米特利的灵魂进入到苍真身体里的原因？不




管怎么说，还是先和洋子他们汇合吧……

**狂乱的花园**

**BAD ENDDING**

来到了城中央（也就是狂乱花园的中央），看到弥那被吊了起来并且被塞莉亚杀死，苍真怒不可遏，愤怒使苍真体内邪恶的力量再次苏醒，更多的黑暗力量聚集到苍真体内，成为魔王的苍真为了报仇杀掉了塞莉亚，并且要消灭人类。

城外，得知苍真变成魔王的尤里乌斯和有角幻也下定决心去讨伐变成魔王的苍真。（追加尤里乌斯模式）




**GOOD ENDDING**

当苍真因为弥那的死开始被邪恶吞噬，即将变成魔王时，如果身上装备着弥那的护身符，有角幻也会突然出现告诉苍真那个弥那是假的，是利用二重身伪造的。恢复自我意识的苍真身上的邪恶力量都被假弥那所吸收，并且变成了多米特利。原来他只是舍弃了身体，灵魂在苍真体内，并且用能力复制得到了和苍真同样的力量。多米特利指名点姓一定要杀掉苍真。

**罪人之塔**

来到罪人之塔那个冒着瘴气的入口，尤里乌斯用尽全力解除了结界，幻也和苍真即将迎接真正的决战。

**制裁的坑道**

坑道尽头，老朋友死神和我们再度见面。

**死神：**第一种形态有三种攻击方式，用镰刀砍的时候只要跳跃就可以躲开，扩散的小镰刀可以直接打掉，制裁之光只要站好位置就可以了，没有什么威胁。第二形态在旋转镰刀同时会有小镰刀一起攻击，不过都是可以跳开的。当他放四个骷髅时可以变成蝙蝠躲避，或者用



美杜莎的魂悬在空中。

打败死神后，通过传送进入深渊。

**深渊**




在深渊中可以得到高跳的能力以及黑豹的魂。

如果魂的收集率到100%，还可以在深渊中获得混沌戒指，作用是MP无限。

在深渊的中心看到了有角和多米特利，有角幻也由于魔力逆流暂时无法战斗，多米特利为了成为魔王把塞莉亚当做了祭品。但是多米特利并不能支配身上的这种力量，变成了灵魂集合体。

**灵魂集合体：** 灵魂集合体的第一种形态很容易对付，站在图中的位置使用NO.85 复仇女神的魂可以不受任何伤害。第二形态只要把膝盖部位和头部打坏就可以了，但是要小心那些黑色的牙齿。



打倒集合体后，苍真和幻也从城堡中逃了出来，和大家重逢。



## 全敌人资料

**NO.1 ゾンビ**
弱点属性:突、斩、火、圣、石
减半属性：暗
掉落物品1：ぬののふく
掉落物品2：——
魂能力：召唤僵尸。
出现地点:从地图上消失的村子

**NO.2 こうもり**
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔蝙蝠，最多3个。
出现地点：从地图上消失的村子

**NO.3 ゴースト**
弱点属性：圣
减半属性：打、突、斩、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：灵魂离体对周围进行观察。
出现地点：魔导研究所

**NO.4 スケルトン**
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：投掷骨头。
出现地点:从地图上消失的村子

**NO.5 ダーンネートテーブル**
弱点属性：打、火
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——

魂能力：坐在椅子上可以恢复HP。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.6 ピーピングアイ
弱点属性：突、斩、石
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：可以看到能打坏的墙。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.7 アックスアーマー
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：アクス
掉落物品2：レサーアーマー
魂能力：投掷斧子。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.8 スカルアーチャー
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：使用弓射击，可蓄力。
出现地点：魔导研究所

NO.9 フェンリル
弱点属性：突、斩、毒、咒、石
减半属性：打
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：用咬攻击敌人。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.10 スピンデビル
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：身上产生龙卷风。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.11 アーマーナイト
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：スピア
掉落物品2：——
魂能力：用长枪旋转攻击。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.12 まじょみならい
弱点属性：突、斩、毒、咒、石
减半属性：——
掉落物品1：シュークリーム
掉落物品2：——
魂能力：召唤猫进行攻击。
出现地点：从地图上消失的村子

NO.13 ファットスローター
弱点属性：突、斩、毒、石
减半属性：打
掉落物品1：ピロシキ
掉落物品2：けいこぎ
魂能力：必杀的直拳。
出现地点：魔导研究所

NO.14 ボンバーアーマー
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：プレスプレート
掉落物品2：——
魂能力：投掷出威力很大的炸弹，随等级改变形态。
出现地点：魔导研究所

NO.15 ゴーレム
弱点属性：打
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：魂每升一级+2STR。
出现地点：魔导研究所

NO.16 スライム
弱点属性：火、水、雷、暗、圣
减半属性：打
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：投掷回跳的史莱姆，遇墙壁反弹。
出现地点：魔导研究所

NO.17 ウネ
弱点属性：斩、火、石
减半属性：雷
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：投掷妖草攻击。
出现地点：狂乱的花园

NO.18 スケルトン・エイプ
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：增强投掷系魂的投掷距离。
出现地点：狂乱的花园

NO.19 マンティコア
弱点属性：突、斩、石
减半属性：打
掉落物品1：スパゲティ
掉落物品2：——
魂能力：长出可攻击敌人的尾巴。
出现地点：魔导研究所

NO.20 モニュモニュ
弱点属性：火、水、雷、暗、圣
减半属性：打
掉落物品1：アンチドーテ
掉落物品2：——
魂能力：召唤蜗牛攻击。
出现地点：狂乱的花园

NO.21 ライクーダ
弱点属性：斩、突
减半属性：——

掉落物品1：フライドチキン
掉落物品2：——
魂能力：使用雷攻击，随魂等级提升可攻击目标数。
出现地点：狂乱的花园

**NO.22 マンドラゴラ**
弱点属性：斩、火
减半属性：雷
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：用大范围的叫声攻击敌人。
出现地点：狂乱的花园

**NO.23 サッカーボーイ**
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：投掷骷髅头，可以用滑铲踢出去。
出现地点：狂乱的花园

**NO.24 スケルトン・ファーマー**
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：植物系魂能力增强。
出现地点：狂乱的花园

**NO.25 フランケン**
弱点属性：突、斩
减半属性：雷
掉落物品1：ほうれんそうのかんづめ
掉落物品2：——
魂能力：HP慢慢恢复
出现地点：魔导研究所

**NO.26 カトプレパス**
弱点属性：突、斩
减半属性：石
掉落物品1：ミルク
掉落物品2：にく
魂能力：用石化气息攻击。
出现地点：狂乱的花园

**NO.27 グール**
弱点属性：突、斩、火、圣、石
减半属性：暗
掉落物品1：くちった肉
掉落物品2：ペンダント
魂能力：吃腐肉一类的东西时可以恢复HP。
出现地点：黑色的礼拜堂

**NO.28 じんめんそう**
弱点属性：斩、突、石
减半属性：雷
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔人面草。
出现地点：狂乱的花园

**NO.29 イエティ**
弱点属性：火、石
减半属性：水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：利用自己的魔力滚一个雪球。
出现地点:从地图上消失的村子

**NO.30 グレイブ**
弱点属性：打
减半属性：斩、突
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：石化无效
出现地点：黑色的礼拜堂

**NO.31 ゴストーダンサー**
弱点属性：圣
减半属性：打、斩、突、暗
掉落物品1：こうちゃ
掉落物品2：——
魂能力：魂每升一级+2LCK
出现地点：黑色的礼拜堂

**NO.32 フライングヒューマノイド**
弱点属性：——
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：发动后一定时间内提升INT和LCK。
出现地点：罪人之塔

**NO.33 ミニデビル**
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔小恶魔，等级提升形态会变化。
出现地点：黑色的礼拜堂

**NO.34 ケツアルクアトル**
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：ライダースーツ
魂能力：召唤使魔蛇神。
出现地点：黑色的礼拜堂

**NO.35 トレント**
弱点属性：斩、突
减半属性：雷
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：MP恢复速度提升。
出现地点：狂乱的花园

**NO.36 アマラリックスナイパー**
弱点属性：突、斩、暗
减半属性：圣
掉落物品1：——

掉落物品2：チャクラム
魂能力：召唤弓箭手援护攻击。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.37 ヴァルキリー
弱点属性：突、斩、暗、毒
减半属性：圣
掉落物品1：ブレストプレート
掉落物品2：ホットケーキ
魂能力：变身成女武神突进。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.38 グレートアーマー
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：リングメイル
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔重铠甲兵。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.39 キラードール
弱点属性：火、圣、石
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：诅咒无效
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.40 スケルトン・ボーイ
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：カレー
魂能力：扔出咖喱套餐。
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.41 プロセルピナ
弱点属性：突、斩、圣、毒
减半属性：暗
掉落物品1：シルクのローブ
掉落物品2：いちご
魂能力：可以吸收敌人HP的吸尘器。
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.42 まじょ
弱点属性：斩、突、圣、毒
减半属性：暗
掉落物品1：まじゅつしのローブ
掉落物品2：クリームソーダ
魂能力：带追踪性的魔法弹。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.43 ブエル
弱点属性：突、斩、石
减半属性：火、水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：身体周围旋转火焰。
出现地点：罪人之塔

NO.44 リリス
弱点属性：突、斩、圣、毒
减半属性：暗
掉落物品1：コーヒー
掉落物品2：——
魂能力：魂每升一级INT+2。
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.45 キラークラウン
弱点属性：突、斩、毒、石
减半属性：——
掉落物品1：ハンバーガー
掉落物品2：スリーセブン
魂能力：投掷纸牌攻击敌人。
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.46 ブーメラン・スケルトン
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：ブーメラン
掉落物品2：——
魂能力：投掷武器攻击力提高。
出现地点：狂乱的花园

NO.47 のみおとこ
弱点属性：突、斩、咒、石
减半属性：——
掉落物品1：カンフースーツ
掉落物品2：——
魂能力：召唤跳蚤男攻击。
出现地点：狂乱的花园

NO.48 デビル
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：マインドアップ
掉落物品2：ドクロの首飾り
魂能力：使用恶魔契约后攻击力大幅度上升，但会不断减少。
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.49 キロチンデビル
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：使用地狱断头台攻击。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.50 ドラグナッツオ
弱点属性：突、斩、圣、咒、石
减半属性：暗
掉落物品1：カタナ
掉落物品2：——
魂能力：受到伤害身体不会硬直。
出现地点：罪人之塔

NO.51 ニードルス
弱点属性：突、火、雷
减半属性：——
掉落物品1：にく
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔针球。
出现地点：地下冥府

NO.52 ヘルボア
弱点属性：突、斩、毒、石
减半属性：打

掉落物品1：3年ミルク
掉落物品2：ホットドッグ
魂能力：集浑身力量的勾拳。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.53 ほねばしら
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：魂每升一级+2CON
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.54 ホワイトドラゴン
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：喷火。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.55 ワクワクの木
弱点属性：斩、火
减半属性：雷
掉落物品1：ベニテングダケ
掉落物品2：——
魂能力：魂每升一级+4CON－2STR。
出现地点：狂乱的花园

NO.56 インプ
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：一定时间内敌人的HP和MP数值互换。
出现地点：咒缚的时记塔

NO.57 ハーピー
弱点属性：突、斩、毒、石
减半属性：打
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔ハーピー
出现地点：咒缚的时记塔

NO.58バルバリッチャ
弱点属性：突、斩、圣、咒、石
减半属性：暗
掉落物品1：ナマクラ
掉落物品2：——
魂能力：变身成狱吏突进。
出现地点：黑色的礼拜堂

NO.59エビル
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：マインドハイアップ
掉落物品2：——
魂能力：释放暗黑球攻击。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.60 チュパカブラ
弱点属性：突、斩
减半属性：打
掉落物品1：パエリア
掉落物品2：——
魂能力：用舌头攻击，魂等级越高舌头越长。
出现地点：地下冥府

NO.61 ラルヴァ
弱点属性：圣
减半属性：打、突、斩、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：召唤恶灵蚯蚓攻击。
出现地点：沉默的遗迹

NO.62 ハートイーター
弱点属性：突、斩、石
减半属性：——
掉落物品1：ラーメン
掉落物品2：ハートのペンダント
魂能力：得到“心”时MP恢复量提升。
出现地点：地下冥府

NO.63 はんぎょじん
弱点属性：突、斩、雷、咒、石
减半属性：水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：水枪攻击
出现地点：地下冥府

NO.64 フィッシュヘッド
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：投掷鱼头。
出现地点：地下冥府

NO.65 メディウサヘッド
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：空中悬停。
出现地点：咒缚的时记塔

NO.66 ユコバック
弱点属性：突、斩、水、石
减半属性：火
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：放置火焰。
出现地点：地下冥府

NO.67 キラーフィッシュ
弱点属性：突、雷、石
减半属性：火
掉落物品1：——
掉落物品2：ムニエル
魂能力：在水中召唤食人鱼攻击。
出现地点：地下冥府

NO.68 ミミック
弱点属性：突、斩、咒、石



| 周毅明 | 适当的游戏是人生的真谛。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，13，广东省佛山市禅城区群乐街6座102室，528000 |

减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:受到伤害会得到金钱。
出现地点：狂乱的花园

NO.69 デッドパイレーツ
弱点属性：突、斩、咒、石
减半属性：暗
掉落物品1：さびたかんづめ
掉落物品2：ファルシオン
魂能力：背后攻击敌人时伤害加倍。
出现地点：地下冥府

NO.70 フローズンシェイド
弱点属性：火、圣、石
减半属性：水、暗
掉落物品1：アイスクリーム
掉落物品2：アクエリアス
魂能力：冰刃攻击。
出现地点：地下冥府

NO.71 ホムンクルス
弱点属性：突、斩
减半属性：水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:召唤人工生命体攻击。
出现地点：地下冥府

NO.72 ディスクアーマー
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：スケイルメイル
掉落物品2：——
魂能力：使用飞轮攻击。
出现地点：罪人之塔

NO.73 デカラビア
弱点属性：突、斩、石
减半属性：打
掉落物品1：ヒトデのすがたに
掉落物品2：——
魂能力：投掷デカラビア。
出现地点：地下冥府

NO.74 デッドメイト
弱点属性：突、斩、石
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：プリム
魂能力：召唤狗攻击。
出现地点：沉默的遗迹

NO.75 バックベアード
弱点属性：突、斩、石
减半属性：雷
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：雷耐性提高。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.76 プロケル
弱点属性：火、雷
减半属性：水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:在水中行走速度不减。
出现地点：地下冥府

NO.77 こうきどうほねばしら
弱点属性：打、火、圣
减半属性：突、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：用骷髅奴仆抬着走。
出现地点：地下冥府

NO.78 ゴルゴン
弱点属性：突、斩
减半属性：毒、石
掉落物品1：ミルク
掉落物品2：うまいにく
魂能力：释放毒气。
出现地点：沉默的遗迹

NO.79 アルラ・ウネ
弱点属性：斩、火
减半属性：雷
掉落物品1：ぶどう
掉落物品2：——
魂能力：得到アルラ・ウネ的守护。
出现地点：地下冥府

NO.80 Gアクスアーマー
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：トマホーク
掉落物品2：チェーンメイル
魂能力：大战斧攻击。
出现地点：罪人之塔

NO.81 モスマン
弱点属性：火、石
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：获得经验值提高。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.82 ムシュフシュ
弱点属性：突、斩、石
减半属性：打
掉落物品1：スパゲティ
掉落物品2：——
魂能力：长出带毒的尾巴。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.83 デッドクルセイダー
弱点属性：
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：ブロッキングメイル
魂能力：受伤减轻。
出现地点：沉默的遗迹

NO.84デッドトルーパー
弱点属性：突、斩、火、圣、咒、石

| 韦伟 | 方便的掌机，给我带来了精彩的游戏生活。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，17岁，学生/设计师，海南省东方市民中，572600 |

减半属性：暗
掉落物品1：おにぎり
掉落物品2：パルチザン
魂能力：可以在通常攻击中发动红魂。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.85 エリニュス
弱点属性：突、斩、暗、毒
减半属性：圣
掉落物品1：ホーバーク
掉落物品2：メロン
魂能力：大范围圣属性攻击。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.86 サキュバス
弱点属性：突、斩、圣
减半属性：暗
掉落物品1：ブリーシンガメン
掉落物品2：漆黑のスーツ
魂能力：吸血并恢复体力。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.87 リッパー
弱点属性：突、斩、咒、石
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：漆黑のマント
魂能力：投掷匕首。
出现地点：制裁的坑道

NO.88 ブラックパンサー
弱点属性：突、斩
减半属性：打
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：高速移动。
出现地点：深渊

NO.89 マッドデーモン
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:在砂地中行走不减速。
出现地点：深渊

NO.90 ジャイアントスラグ
弱点属性：火、水、雷、暗、圣
减半属性：打
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：毒无效。
出现地点：制裁的坑道

NO.91ワーウルフ
弱点属性：突、斩、毒、石
减半属性：打
掉落物品1：——
掉落物品2：ブラックベルト
魂能力：短距离前冲。
出现地点：罪人之塔

NO.92 フレイムデーモン
弱点属性：水、圣
减半属性：火、暗
掉落物品1：——
掉落物品2：火トカゲのローブ
魂能力：火焰弹攻击。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.93 タンジェリー
弱点属性：火、水、雷、暗、圣
减半属性：打击
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：提高打击耐性。
出现地点：制裁的坑道

NO.94 アークデーモン
弱点属性：圣
减半属性：暗
掉落物品1：マナプリズム
掉落物品2：デモンズメイル
魂能力：提高暗耐性。
出现地点：深渊

NO.95 ギャイホン
弱点属性：突、斩、圣、石
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:召唤使魔ギャイホン。
出现地点：制裁的坑道

NO.96 ベリガン
弱点属性：突、斩、圣、石
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：投枪。
出现地点：制裁的坑道

NO.97 アトラス
弱点属性：突、斩
减半属性：打
掉落物品1：マナプリズム
掉落物品2：——
魂能力：魂每升一级INT+4 STR-2。
出现地点：深渊

NO.98 ファイナルガード
弱点属性：——
减半属性：全属性
掉落物品1：エクスポーション
掉落物品2：キュイラス
魂能力：全方位绝对防御。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.99 マラコーダ
弱点属性：突、斩、圣、石
减半属性：暗
掉落物品1：こてつ
掉落物品2：——
魂能力：用尾巴攻击。
出现地点：深渊

NO.100 アラストール
弱点属性：圣
减半属性：暗


| 梁剑 | 学要学得踏实，玩要玩得开心。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，20岁，学生，广西省玉林市玉林镇东明合兴1号，537000 |

掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：召唤使魔アラストール。
出现地点：恶魔城最上阶

NO.101 アイアンゴレーム
弱点属性：——
减半属性：全属性
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:变身成无敌的铁巨人。
出现地点：妖魔迎宾馆

NO.102 フライングアーマー
弱点属性：打、雷
减半属性：火、水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力:空中落下的速度减慢。

NO.103 バロール
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：通过使用触摸屏破坏掉冰块。

NO.104 マルファス
弱点属性：圣
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：二段跳。

NO.105 ドミトリー
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：——

NO.106 ダリオ
弱点属性：突、斩、水
减半属性：火
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：——

NO.107 パペットマスター
弱点属性：火
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：扔出一个人偶，然后和人偶互换位置。

NO.108 ラハブ
弱点属性：突、雷、圣
减半属性：水
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：潜水。

NO.109 ゲーゴス
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：发射镭射光线。

NO.110 ゼファル
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：时间停止。

NO.111 バットカンパニー
弱点属性：突、火
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：变蝙蝠。

NO.112 パラノイア
弱点属性：突、斩
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：进入到镜子里。

NO.113 アグニ
弱点属性：水
减半属性：火
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：高速火柱。

NO.114 デス
弱点属性：——
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：自动放出攻击敌人的小镰刀。

NO.115 アバドン
弱点属性：突、斩、圣
减半属性：暗
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：放出一群蝗虫攻击敌人。

NO.116 ミナス
弱点属性：圣
减半属性：——
掉落物品1：——
掉落物品2：——
魂能力：——

**文、责编/翔武**



# 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

**PSP**

| 基连的野望·吉翁的系谱 | | |
|---|---|---|
| ギレンの野望·ジオンの系谱 | | |
| SLG | BANDAI | 日版 |
| 5040日元 | 2005.08.11 | 1人用 |
| 80K | 全年龄 | 无对应周边 |

## 基连的野望·吉翁之系谱 攻略指南（地球联邦篇）

文/Justice　责编/方舟

## 第一部 基连的野望

与地球联邦相反，吉翁公国虽然上来就可以制造性能不错的MS，但其资金和资源却相当匮乏。开战之初，我方拥有除月神2号（ルナツ）周边和贾布罗上空（Pジャブロー）以外的全部制宙权，但地上的领土却一寸都没有。我们首先要用手里少得可怜的一点资金投资到情报和研究之中。由于吉翁军本身就是靠先进技术吃饭的部队，而到了后期联邦军会逐渐拉近双方的技术差距，因此研究与开发绝对不可懈怠，有多余的资金就投进去吧。

玩家在集结一切可以降下的战力，准备发动第一次降下作战的同时，还要组织一支宇宙作战部队，迅速拿下贾布罗上空以切断月神2号与地球的联系。并于其后逐步吃掉月神2号周围的空间，将其彻底包围。与一般的侵攻作战






不同，由于降下作战最初没有任何补给点，作为运载工具的HLV又无法在地上移动，我们只能靠MS的短腿来行军。而且奥迪沙地区除了山地就是沙漠，MS部队的行动效率也会大受影响。好在联邦军只有些飞机坦克之类的三流货色，步步为营的话难度倒也不高。在奥迪沙站稳脚跟后要尽快开发出加乌（ガウ）级空母，今后的地上作战就指着这些大胖鸟了。至于那些用过的HLV可以用“打上”指令送回宇宙，下次降下作战还可以接着用。由于联邦军现在还没有MS，我们要趁这个机会尽可能多吃掉周围的一些地区。同时，我们应该逐步废弃性能贫弱的卡特尔（ガトル）宇宙艇及旧型扎古（ザクⅠ），把这些资源投入到新型MS的生产之中去。

在奥迪沙稳住阵脚之后，我们便可以着手

准备第二次降下作战。个人建议玩家在陆战型扎古（ザクⅡJ）完成并投产之后再发动此次作战，不过吉翁军后期强力MS还有很多，所以扎古只要生产到够用就行，不必囤积。第二次降下作战的位置是北美大陆，被加利福尼亚（キャリフォルニヤー）和纽约（ニューヤーク）两大基地夹在中间。玩家可以在攻打其中一座基地时，派少数部队到另一基地骚扰以防被两面夹击。占领加利福尼亚基地后，我们会俘获联邦军的潜水艇，接下来我们便可以开发尤康（ユーコン）级和疯狂射水鱼（マッドアングラー）级的潜水艇了。



接下来我们可以对邻近加利福尼亚的夏威夷基地开刀了，不过在这之前一定要生产一些水用MS，扎古水中型（ザクマリーン）或者战蟹都可以（ゴック）。其中战蟹的战斗力比较强，特别是皮很厚，但缺点是无法对空攻击。因此编排部队的时候最好搭配一下。夏威夷基地的守军一般都会龟缩在中央的岛上，由于地形狭窄，我们应该组织一支少数精锐的部队强行登陆。当然，这种时候就要吉翁军自豪的ACE军团登场了：红色彗星、白狼、深红闪电、黑色三连星这些著名驾驶员都拥有自己的专用MS，当他们驾驶专用机的时候能力也会大幅度提高——啊，闪闪发光的“专用”二字……（by KERORO军曹）。除此以外，黑色三连星的能力虽然比其他王牌低了一档，但三人组队的能力补正却是很高的，尽量不要把他们拆开。反过来，夏亚与乔尼·莱丁这两个红色控组队似乎会有负面效果，可能的话还是让他们离远一点的好。这段时间里，随着技术的上升可能会出现设立弗拉纳冈机关（フラナガン机关）的提案，只有执行了这个我们才会在后期得到一批强力的NT部队，大家没有理由放弃吧？

北美一带平定之后，我们将对北京（ペキン）、马德拉斯（マドラス）与乞力马扎罗（キリマンジャロー）等联邦军基地发动进攻。其中北京可能有潜水艇部队，最好从夏威夷派些水用MS；马德拉斯的敌军可能会躲藏在小岛上，运输部队必不可少；而乞力马扎罗是山地地形，除了挑选山地适应较好的MS外，空运也是个重要环节。假如已经开发出老虎（グフ）的话，进攻这些地方应该并不会很吃力。

第三次降下作战提案出现后不要急于执行，最好先把欧亚大陆地区的防御巩固一下，联邦军很可能会从贝尔法斯特（ベルファスト）或特林顿（トリンドン）基地发起反攻。此外月神2号的联邦舰队也可能会耐不住性子出来骚扰一下，所以宇宙方面也不能掉以轻心。这期间技术狂基尼亚斯（ギニアス）可能会提出阿布萨拉斯（アプサラス）开发计划，不过这个大馒头既不好看也不好用。我们可以在第一期计划结束后便否决掉继续开发的提案，把爱娜MM骗到手就算达到目的了。有兴趣的也可以开发到阿布萨拉斯2，但第三阶段千万不要实施，否则萨哈林兄妹外带诺里斯（ノリス）会挂点的挂点，私奔的私奔，得不偿失啊……

第三次降下作战的目标是澳大利亚，降下部队在澳大利亚2区建立起桥头堡之后，要从北京派遣部队打通东南亚的交通线，同时夏威夷方面军也要从南太平洋派遣一支水下部队，三面围攻特林顿。此时联邦军可能已经有了陆战型高达（Gリクセン型）之类的强力MS，我军一些弱小部队将会陷入苦战。假如已经开发出老虎特装型（グフ·カスタム）的话便生产6–9台，组织几个ACE小队去啃那些硬骨头吧。



第三次降下作战结束后，我军便会收到关于联邦军正在进行“V作战”的情报。此时选择YES便会派遣夏亚的部队前往调查，选择NO的话则会再给你一次选择YES的机会……换句话说就是这里只能选YES。两回合后得到夏亚在SIDE–7与联邦军遭遇战的报告，并且要求补

给。选择YES的话便会派遣老兵加迪姆(ガデム)前去补给，然后如同原作一样，夏亚和多连(ドレン)以外的任务人员统统挂点，白色要塞大摇大摆地开进月神2；选择NO的话夏亚则会由于缺乏补给而战败，并且失踪8回合。同时大幅度降低其隐藏的忠诚度，这将影响到第二部夏亚是否举旗独立。

3回合后，得到白色要塞队在北美降下，与吉翁北美方面军交战的情报。假如之前曾派遣加迪姆补给队的话，加尔玛(ガルマ)少爷便会按照原作剧情战死；否则的话则只会负伤3回合,然后大声嚷嚷着“我要报仇”回归战列。假如加尔玛死亡的话，特别提案里会出现“加尔玛国葬演说”的项目，执行后可以听到著名的演说：“我们失去了一位英雄……”，同时全军士气大幅度提高。

接下来兰巴·拉尔(ランバ·ラル)将提出攻击白色要塞，许可的话会在两回合后收到兰巴队战败的消息。此时假如已经开发出大魔(ドム)则可以选择YES提供给兰巴，他会漂亮地消灭白色要塞队，并把钢加农、钢坦克什么的统统捉回来。提供大魔的时候基西莉亚(ギシリア)会出来阻挠，选择YES可以免费得到3队大魔，但兰巴也会因此战死；选择NO的话则会降低基西莉亚的忠诚度——当然，依我说这种老女人的忠诚本来就没人稀罕。假如没有大魔可用的话当然就要直接否决掉攻击提案，免得兰巴去白白送死。兰巴失败后的黑色三连星派遣提案则要直接NO掉，反正他们去了也只会化作天边的朵朵浮云……



弗拉纳冈机关成立后很快便会提出感应式系统(サイコミュ)的开发提案，完成后基西莉亚会提议将NEWTYPE投入实战，选择YES后便可以逐渐得到一批NEWTYPE驾驶员，他们将成为后期乃至第二部的中坚战力。当感应式系统与MS-08TX“伊夫里特(イフリート)”开发完毕之后，库尔斯特博士便会提出EXAM开发提案，执行两回合后博士会要求提供一名NEWTYPE供研究，选择NO的话研究便会终止，但可以得到隐藏人物玛里昂(マリオン)；选YES的话继续研究，数回合后可以得到搭载EXAM系统的伊夫里特改，但这部机体明显没有联邦军的BD系列强悍。接着库尔斯特博士会照例逃亡到联邦，尼姆巴斯(ニムバス)会要求追击博士，选YES答应后可以得到BD-2。但之后继续追踪的请求要否决掉，否则两台BD会同归于尽，尼姆巴斯也会失踪(实际上是战死了)。



假如白色要塞仍然存活的话，基西莉亚会提出组建潜水艇部队“疯狂射水鱼”，YES后夏亚及布恩(ブーン)会加入该队。1回合后收到间谍报告白色要塞正在贝尔法斯特接受补给，疯狂射水鱼部队进攻失败后要求追击，选择YES则布恩会战死，但可以得到一个潜入贾布罗的作战提案。不过这一提案执行的效果是疯狂射水鱼部队在贾布罗凭空出现，基本上只有被强大的守军虐待的份。

我们还可以在中期得到另一个直接进攻贾布罗的方案,即著名(?)的“贾布罗攻略计划”，该计划的要旨是用4种特种战MS组成的部队潜入贾布罗奇袭——也就是说我们除了攻略计划内定的4种MS外无法派遣任何其他部队支援。而这4种MS的废柴度也是有目共睹的，打起来铁定会被守军蹂躏到很惨。假如哪位读者真的用这种方法取得胜利的话，请受小生一拜先。

大魔开发完成后技术部会提出“培森(ペゼン)计划”的提案，这一计划将开发出4种局地战用MS，其中高性能扎古(アクトザク)的运动性有35，火力也不弱，可以适当生产一些。其他三种的能力也都还不错，有兴趣的玩家可以造一些来玩。

基础技术上升后会有生物武器“亚斯塔洛斯(アスタロス)”的开发计划，执行数回合后



严营 真希望NDS和PSP上快出《机战》的新作。
方舟 在这之前先准备享受GBA上的《机战J》吧。



会询问是否回收。选YES可以得到亚斯塔洛斯与MA“犀牛（ライノサラス）”，但执行任务的“荒野之迅雷”威榭（ヴィッシェ）上尉也会就此失踪；选择NO的话则只能得到MA。亚斯塔洛斯的效果是令联邦军资源减半，但各大外交势力的友好度也会降低不少，而且只能用一次。个人感觉用一名优秀驾驶员换这种浮云相当不实在。

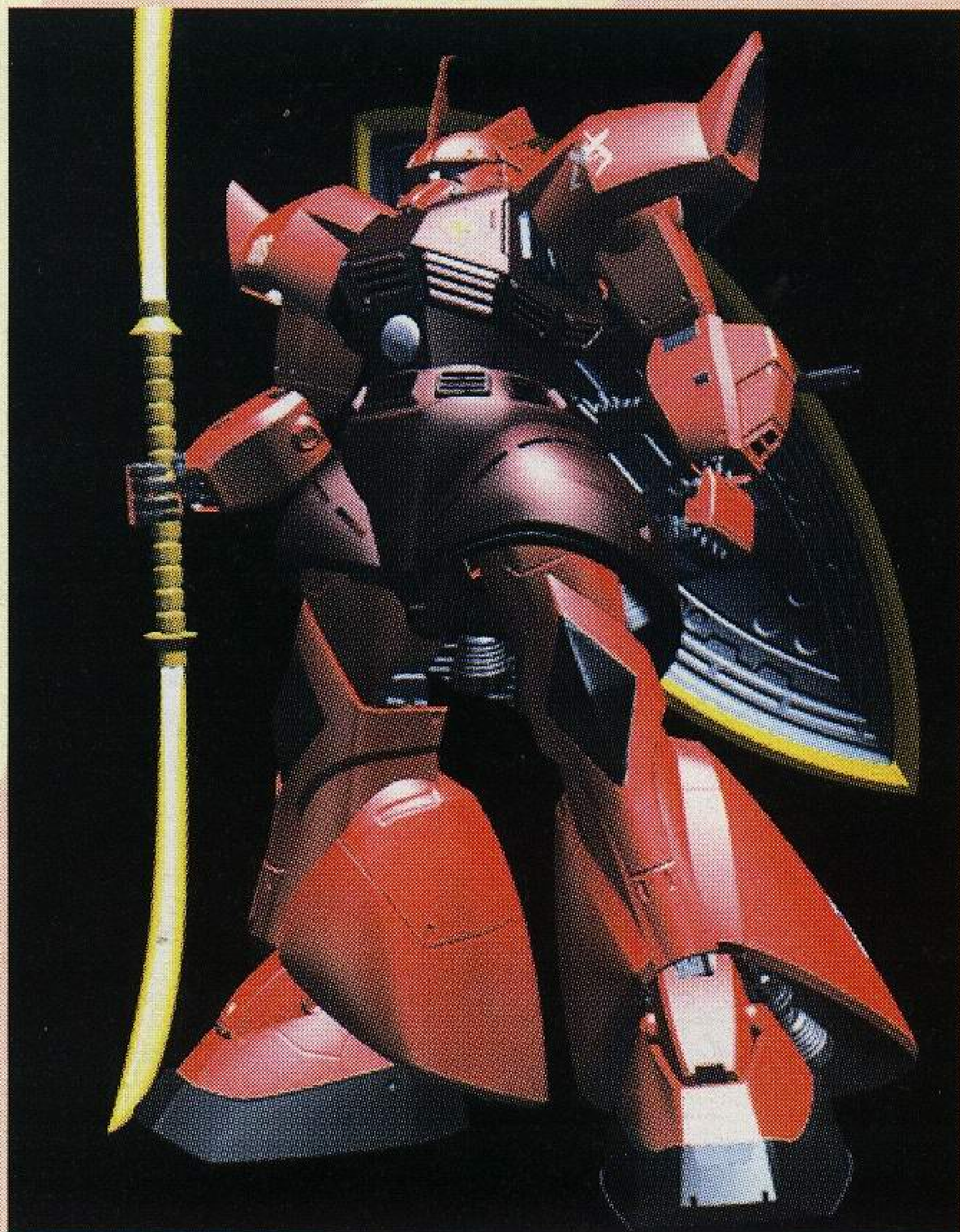
50回合的时候联邦军会发动奥迪沙作战，60回合的时候会发动星一号作战，70回合的时候则会进攻宇宙要塞阿·保瓦·库(ア·バオア·クー)。这三次作战均与当时联邦军的兵力、技术、占领区域等完全无关，会凭空在相应据点出现固定数量的军队，情报等级够高的话谍报部将会提前2回合做出预告。奥迪沙作战前夕基西莉亚会提出让古董控马·克白(マ·クベ)指挥奥迪沙防务，答应的话马·克白便会扔出那颗著名的氢弹，令双方兵力减半的同时还会让各大外交势力十分不满。之后会询问是否处分马·克白，选择YES的话马·克白便会消失，同时外交友好度也会恢复一些，但基西莉亚的忠诚度还会下降；否则的话外交友好度还会大幅度下降。

阿·保瓦·库战役时德金公王会按照原作与联邦军和谈。假如此时已经开发出太阳炮(ソーラーレイ)的话，会询问是否无视德金发射太阳炮。选择YES则联邦舰队损失30%，选择NO联邦舰队损失50%，但我军士气也会由于德金公王的和谈而降低30。选择YES的话，1回合之后会收到基西莉亚行动可疑的报告，选择YES可以逮捕基西莉亚；选择NO则会进入史实结局，基连被基西莉亚暗杀导致GAME OVER。

强人(ギャン)与勇士(ゲルググ)的试作型都开发完成后，技术部会同时提出强人与勇士的量产计划。这两个计划只能选择其一执行，勇士系列的射击性能和宇宙战能力比较出色；强人则重视格斗，陆战性能也不错。此外强人系列最后的“强人加农(ギャンキャノン)”是一款远近皆优的超强量产机，有兴趣的玩家不妨试一下与史实不同的开发路线。此外中后期还会出现“统合整备计划”的提案，此计划开发出的扎古改、里克·大魔Ⅱ(リックドムⅡ)、勇士猎兵(ゲルググJG)等都是非常优秀的MS，一定不可放过。

随着流程的推进，我们还可以得到一批优秀的NT驾驶员及数款强力的NT专用机。其中最好用的自然是艾尔美斯(エルメス)和吉翁号(ジオング)，它们搭载的感应式兵器在NT驾驶员控制下可以无视前后排补正，对敌人整支造成严重伤害。但并非所有NT驾驶员都可以随心所欲地控制感应兵器，假如感应兵器无法发动的话便说明该驾驶员的等级尚不足以使用感应系统，可以先令其驾驶普通兵器锻炼一下。一般来说，等级在A以上的NT驾驶员都可以使用感应兵器。

90回合的时候会得到“联邦军正在开发新型高达”的情报，并出现强夺高达的“红宝石作战”提案。实施后假如情报有S级则会在谍报部的努力下直接获得NT-1的图纸，巴尼(バーニィ)也会加入；否则独眼巨人队会像原作那样全体阵亡。值得一提的是巴尼初期能力虽然惨不忍睹，但下功夫练到S级之后甚至可以与



三大王牌媲美，不愧是唯一一个用扎古拆掉高达的男人。

当占领除贾布罗及月神2号以外的所有据点后，会出现一段“撕毁南极条约”的事件动画。接下来我们便可以开发扎古ⅡC型的第三




种武器——核火箭炮了。这种武器的攻击力很强且无法回避，但缺点是使用后外交友好度将急剧下降。不过友好度下降的幅度是固定的，因此我们可以在一个战略回合内集中使用核武器，之后再设法砸钱把友好度买回来。

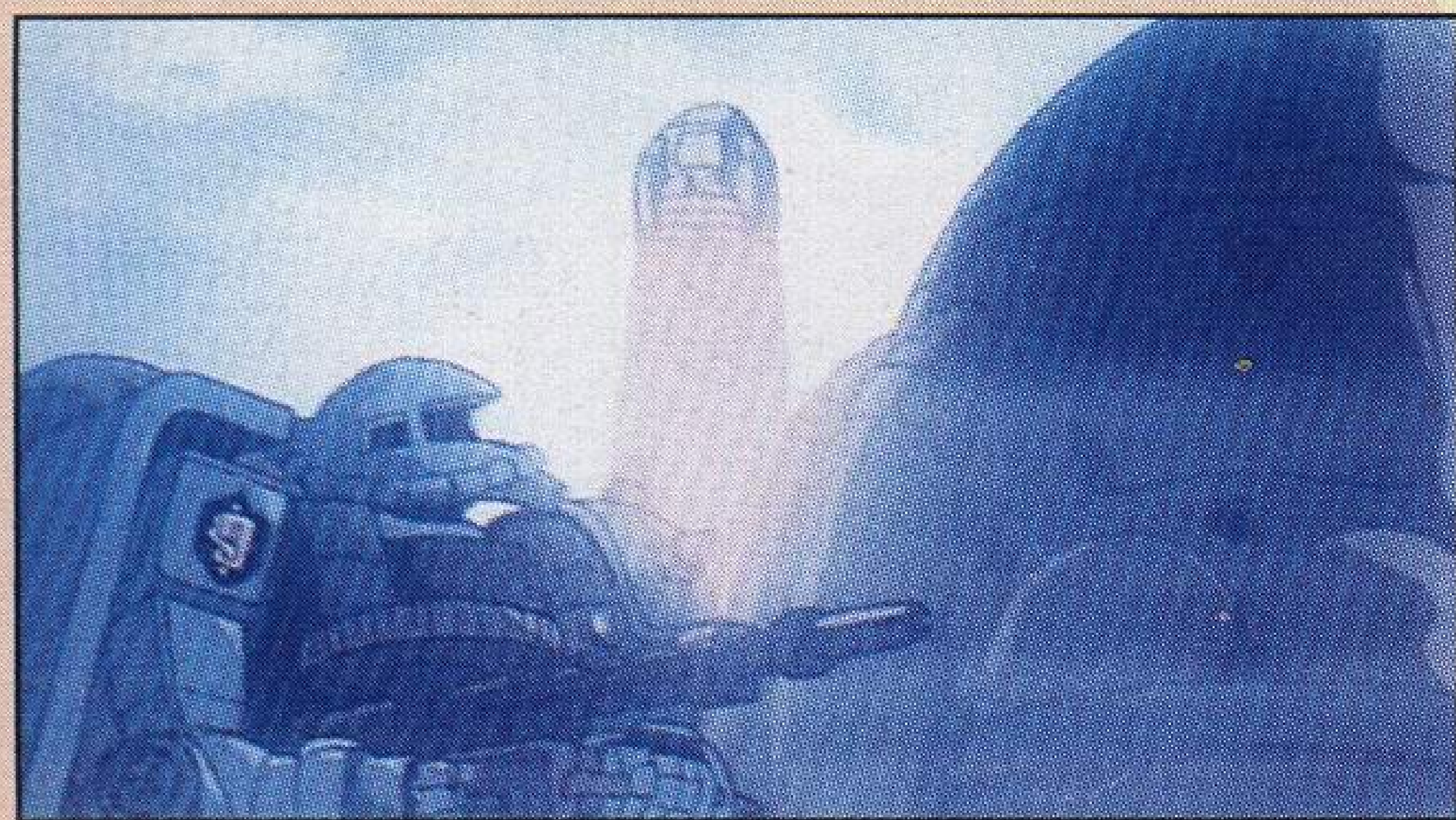
占领月神2号之后，会出现“第二次不列颠作战”的提案。发动后吉翁军会把SIDE-7扔下地球，令贾布罗防御部队减半，但外交势力友好度也会大减。不过反正已经是最终决战了，我们只要集中全部兵力猛攻贾布罗即可。沙钵大的拳头才是硬道理，让什么南极条约都去见鬼吧！当然，拿下贾布罗之后，我们仍然要面对第二部的血雨腥风……

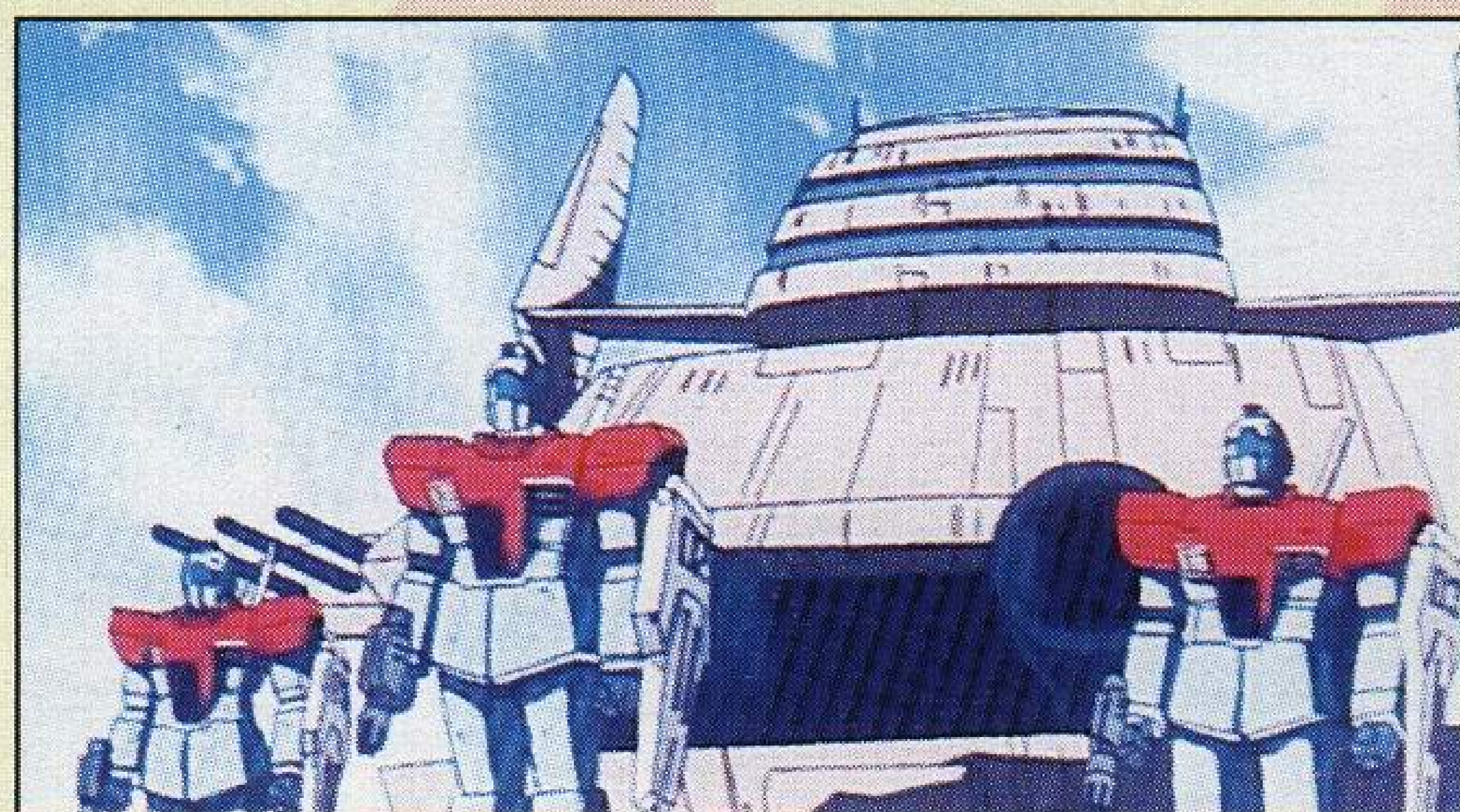
## 第二部 吉翁之系谱

与联邦军相同，吉翁军第一部的结局也分为完全胜利、判定胜利与判定失败三种。完全胜利自然是占领贾布罗，判定胜利或失败的条件则在于玩家是否在100回合内攻陷月神2号。完全胜利时的初始敌势力是提坦斯，其他两种结局则还要和地球联邦继续交战。由于第二部的技术发展速度远超第一部，我们也要不懈地进行MS换代，性能不足的旧型兵器要毫不犹豫地废弃掉换取资源以维持生产。接下来让我们看一看第二部的一些特殊事件：

大约10回合的时候将出现吉翁内乱、第三势力崛起的事件，具体内容比较复杂，我们将放在后面详细说明。判定胜利时还可能出现奥古支援计划与提坦斯支援计划这两个特别提案，执行了其中一个后便会得到相应的技术支援，同时另一个势力也会作为敌对势力登场。而提坦斯灭亡后照例还会在西罗克领导复活一次。

30回合后会得到联邦军开发新型高达的情报。接下来便可以实施“高达强夺计划”，派





遣卡托（ガトー）等人夺取搭载了核弹头的高达试作2号机（Gサイサリス）。这一行动必定成功，我们只要坐等数回合便可以着手开发GP-02了——当然，一定程度的敌性技术还是需要的。在判定胜利或失败的情况下，我们还可以进一步实施星尘作战(星の屑作战)：首先要得到联邦军观舰式的情报，这只要情报B级就会自动入手。作战实施后卡托会驾驶GP-02将联邦军舰队轰杀至渣——不过这并不会对游戏中的敌军兵力产生任何影响。假如此时情报仍然在B级以上便会收到西玛(シーマ)打算叛国的情报，选择YES逮捕西玛后星尘作战成功，贾布罗的联邦军将会减少50%；否则作战失败，除了迪拉兹(デラーズ)、卡托死亡之外，西玛也会加入联邦军。

50回合的时候，假如阿克西斯、奥古或提坦斯(西罗克)没有出现，则来自阿克西斯的增援部队将会到达，我军增加哈曼等一批强力驾驶员。假如数回合后以上势力仍未出现，则阿克西斯的第二批援军也会到达，并得到一批强



赖龙杰　能玩游戏玩到研究出BUG的玩家才是真玩家！
方舟　那我一定要赶紧找些BUG多多的游戏好好研究一下。

力兵器的图纸，其中便包括本作最强MS之一的丘贝雷(キュベレイ)。但假如没有满足上述条件时，哈曼便会率部返回阿克西斯，并在之后作为敌对势力登场。当哈曼加入30回合后奥古或新吉翁没有出现、且第一部夏亚的叛意在3以下(关于叛意的算法会在后面详细提及)时，将会出现夏亚回归事件，并可以开发夏亚专用诺耶·基路Ⅱ(ノイエ·ジールⅡ)。

在进攻提坦斯的首都格利普斯2(グリプス2)的时候，我们会得到“村雨研究所毁灭”的情报。2回合后强化人村雨零(ゼロ·ムラサメ)与我军接触，寻求治疗强化人的方法。答应后可以得到感应式高达(サイコガンダム)的图纸——这可是拥有750点耐久的怪物，同时还可以进行强化人开发计划。强化人NT-001加入后，村雨零会对我军提出抗议。选择YES会终止计划，选择NO则会令村雨零和NT-001加入敌军，同时我军得到强化人NT-002～004。鉴于NT-002～004的能力远不如村雨零和001，各位玩家还是见好就收吧。




## 第三势力完全分析

| 势力 | 领袖 | 本处地 | 兵器系列 |
|---|---|---|---|
| 奥古 | 布雷克斯(ブレックス) | 玫瑰人生号(ラビアンロズ) | 联邦 |
| 提坦斯(加米托夫) | 加米托夫(ジャミトフ) | 格利普斯2(グリプス2) | 联邦 |
| 提坦斯(西罗克) | 西罗克(シロッコ) | 格利普斯2(グリプス2) | 联邦 |
| 迪拉兹舰队 | 迪拉兹(デラーズ) | 荆棘之园(茨の园) | 吉翁 |
| 正统吉翁 | 基西利亚(ギシリア) | 格拉纳达(グラナダ) | 吉翁 |
| 新生吉翁 | 加尔玛(ガルマ) | 纽约(ニューヤーク) | 吉翁 |
| 阿克西斯 | 哈曼(ハマーン) | 阿克西斯(アクシズ) | 吉翁 |
| 新吉翁 | 凯斯帕(キャスバル) | 格拉纳达(グラナダ) | 吉翁 |



游戏中共有8个第三势力，分别为奥古、提坦斯(加米托夫)、提坦斯(西罗克)、迪拉兹舰队、新吉翁、正统吉翁、新生吉翁、阿克西斯。其中两个提坦斯属于继承关系，提坦斯(加米托夫)灭亡后提坦斯(西罗克)必然会出现。而新吉翁与新生吉翁由于本处地相通，故绝对不会同时出现。各势力具体出现条件如下：

◆**奥古**：吉翁篇判定胜利时选择支援提坦斯；联邦篇否决布雷克斯的提案。

◆**提坦斯(加米托夫)**：吉翁篇完全胜利/联邦篇判定失败时自动出现；吉翁篇选择支援奥古后出现；联邦篇布雷克斯提案时选择YES后出现。

◆**提坦斯(西罗克)**：提坦斯(加米托夫)灭亡后自动出现。

◆**迪拉兹舰队**：联邦篇完全胜利时出现；吉翁篇不会出现此势力。

◆**正统吉翁**：联邦篇第一部令加尔玛死亡，




且不满足新吉翁出现条件；吉翁篇则要在第一部尽可能逆着基西利亚的性子来，例如把大魔交给兰巴·拉尔、不委任马克·白防守奥迪沙等等，最重要的条件就是要用太阳炮干掉德金公王后逮捕基西利亚。此外如果加尔玛存活到第二部时，新生吉翁的出现会优先于正统吉翁。

**◆新生吉翁：**联邦篇第一部令在月神2号解散白色要塞队；吉翁篇第一部令加尔玛存活，但新生吉翁与新吉翁的出现优先度有待考证。

**◆阿克西斯：**联邦篇出现条件不明，吉翁篇在50回合内令奥古或提坦斯(西罗克)出现均可导致阿克西斯参战。

**◆新吉翁：**联邦篇第一部令加尔玛死亡，且奥古未出现(即面具版与墨镜版夏亚均未登场)；吉翁篇比较复杂，需要判定夏亚在第一部积累的叛变意。当判定胜利时叛意在4以上，或是判定失败时叛意在5以上，则夏亚的新吉翁将会登场。

| —— 夏亚叛意变化表 —— |
| --- |
| V作战调查后不给夏亚补给：叛意+2 |
| 因为加尔玛之死处罚夏亚：叛意+1 |
| 因为《续优性人类生存说》问题镇压旧吉翁派：叛意+1 |
| 拒绝历次白色要塞追击提案：叛意每次+1 |
| 将NEWTYPE投入实战：叛意+1 |

两大势力本篇结束之后，我们也可以选择8个中立势力进行游戏，在这之后更有充满恶搞的联邦/吉翁特别篇供选择。这些势力的剧情相对简单，这里只简单介绍一下各势力的独有事件(均为50回合出现)：

**◆奥古：**得到提坦斯开发高达Mk－Ⅱ的情报，接下来便可以实施提坦斯潜入计划。可以得到黑色Mk－Ⅱ以及白色Mk－Ⅱ的设计图，还会得到爱玛（エマ）和卡缪（カミーユ）等驾驶员。白色Mk－Ⅱ开发完毕后还会得到Z计划的提案，可以开发出运动性惊人的百式和本作最强MS之一的Z高达。

**◆提坦斯(加米托夫)：**西罗克加入，并可以得到卡普斯利（ガブスレイ）、汉布拉比（ハンブラビ）、麦萨拉（メッサーラ）及THE O（ジ・オ）等强力机体的设计图。此外，4项技术为20/20/20/17且GP－01（Gゼフィランサス）与提坦斯高达（Tガンダム）开发完成的时候，可以得到隐藏机“试作型Mk－Ⅱ（プロトガンダムMk－Ⅱ）”的设计图。这是一款攻击力高得惊人，耐久也低到吓人的MS，用起来有些难度。

**◆提坦斯(西罗克)：**总资金10万以上时可移植性新型MS开发提案，消耗总资金的一半得到THE O的设计图。

**◆迪拉兹舰队：**高达强夺计划与星尘作战，详细内容与吉翁本篇基本相同。

**◆正统吉翁：**总资金10万、敌性技术8以上时可以得到感应式高达(サイコガンダム)与弹跳犬(バウンドドッグ)的设计图，消耗资金的一半。

**◆新生吉翁：**扎比家专用机开发计划，可以得到扎比家专用比格萨姆(ビグザム)的设计




自明　现在好玩的GBA游戏太少，我的SP已经沦为随身听了。
读者资料　男，22岁，西安交通大学西区105信箱，710061

图。该机体由加尔玛(ガルマ)或多兹鲁(ドズル)驾驶会有专用机补正。

◆**阿克西斯**：情报为S时可以令夏亚回归，并可以开发诺耶·基路Ⅱ(ノイエ·ジールⅡ)，不过事件后情报等级会归零。

◆**新吉翁**：夏亚经验在60以上时可以令原白色要塞队成员加入，并得到夏亚专用高达的图纸。但此时如果联邦依然存在会导致死机。解决方法是50回合内消灭联邦或消灭联邦前不要让夏亚的经验达到60以上。

◆**联邦特别篇·华丽的大战**：这是一个全女性角色的恶搞剧本。50回合时史上最强全年龄控——西罗克会加入，得到相应MS设计图。但其他所有人的士气降到0(无语……)。

◆**吉翁特别篇·德金的忧虑**：扎比家内乱，吉翁、正统吉翁与新生吉翁大乱斗。50回合时可以实施联邦军下岗机体再就业计划，得到高达等数款MS的设计图。

## MS推荐指南·吉翁篇

精品推荐又来了！这次将向大家推荐一些吉翁系的优秀MS。

◆**MS-06F 扎古Ⅱ(ザクⅡF)**：初期的主力MS，不想造也得造。

◆**MS-06Fz 扎古Ⅱ改(ザクⅡ改)**：性价比非常高的量产MS，第二部初期都可以凭借其低廉的价格作为炮灰而活跃。

◆**MS-07B 老虎(グフB)**：性能优秀的陆战MS，唯一的缺点是射击武器威力不足。

◆**MS-07B3 老虎特装型(グフ·カスタム)**：初期最好的专用机，可以用到第一部中后期。

◆**MS-09 大魔(ドム)**：陆战的王者，性能价格都很理想，可以用到第二部初期，几种后继机也都很不错。

◆**MS-14A 量产型勇士(ゲルググA)**：高性能的量产MS，完全不是联邦军的垃圾可以比拟的。

◆**MS-15C 强人加农(ギャンキャノン)**：性能惊人的量产MS，拥有强大的炮击能力之余，强人一族的血统也保证了其在接近战中毫不吃亏。

◆**MS-17 加利波第α(GBアルフア)**：第一部最好的量产MS，后期还可以开发出更强的加利波第β（GBベータ），可惜生产性不是很理想。

◆**MS-18E 斗士(ケンプファー)**：火力生猛的强袭型MS，但过于巨大的消耗量导致其无法在战场上独当一面。

◆**MSM-07 魔蟹(ズゴック)**：中前期最好用的水用MS，性能很平衡，即使在陆地上也不会太落下风。

◆**MSM-03C 高战蟹(ハイゴック)**：比魔蟹更高的性能，平衡性和生产性也都很好。




◆**MAN-08 艾尔美斯(エルメス)**：运动性有48之高的NT专用MA，配合优秀的NT驾驶员堪称杂兵杀手。

◆**MSN-02 吉翁号(ジオング)**：同样是拥有强大感应式武器的NT专用机，最大的优点是可以组队。

◆**MSN-02 完美吉翁号(Pジオング)**：虽然“腿只是装饰而已”，不过能在地面作战总不是坏事吧……

◆**AMX-002X 诺耶·基路(ノイエ·ジール)**：号称“吉翁精神具像化”的MA，远近战性能皆优。

◆**AMX-002S 诺耶·基路Ⅱ(ノイエ·ジールⅡ)**：在诺耶·基路的基础上增加了浮游炮，不过常规火力反而稍有降低。

◆**AMX-003 卡沙C(ガザC)**：最强的量产MS，不但火力强劲还可以变形——当然，价格也不会便宜的。

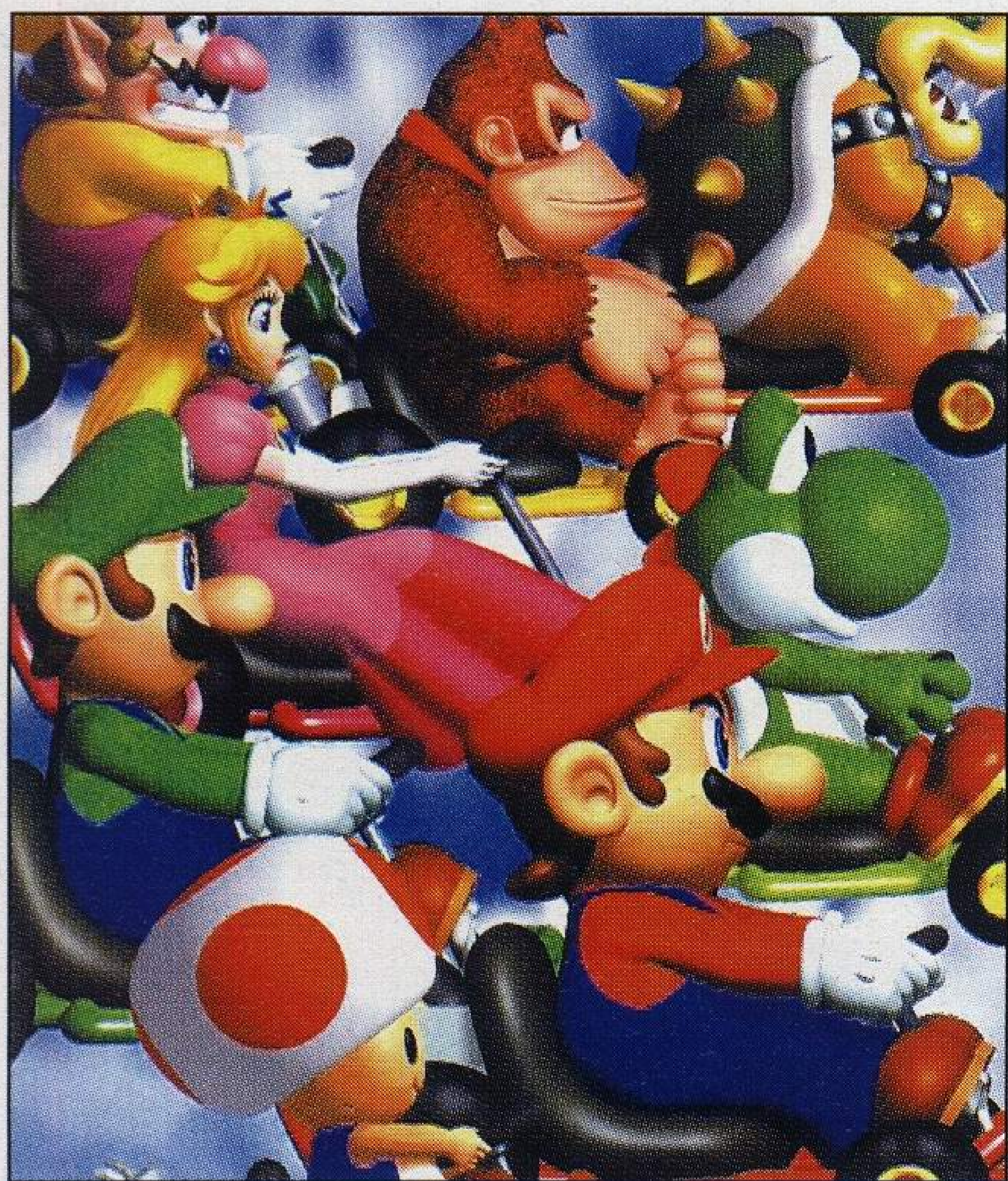
◆**AMX-004 丘贝雷(キュベレイ)**：最强MS之一，82的运动性令人咂舌，同时还拥有浮游炮的强大火力。不过非NT驾驶员无法完全发挥其威力，而且浮游炮无法在地球上使用也是个瓶颈。

文/NDSBBS（明年今日、韩笑逢生、御灵丸 等）
协力/nakazawa、ssdwolf
特别感谢：koflover、aironline
责编/暗凌

# 光辉岁月

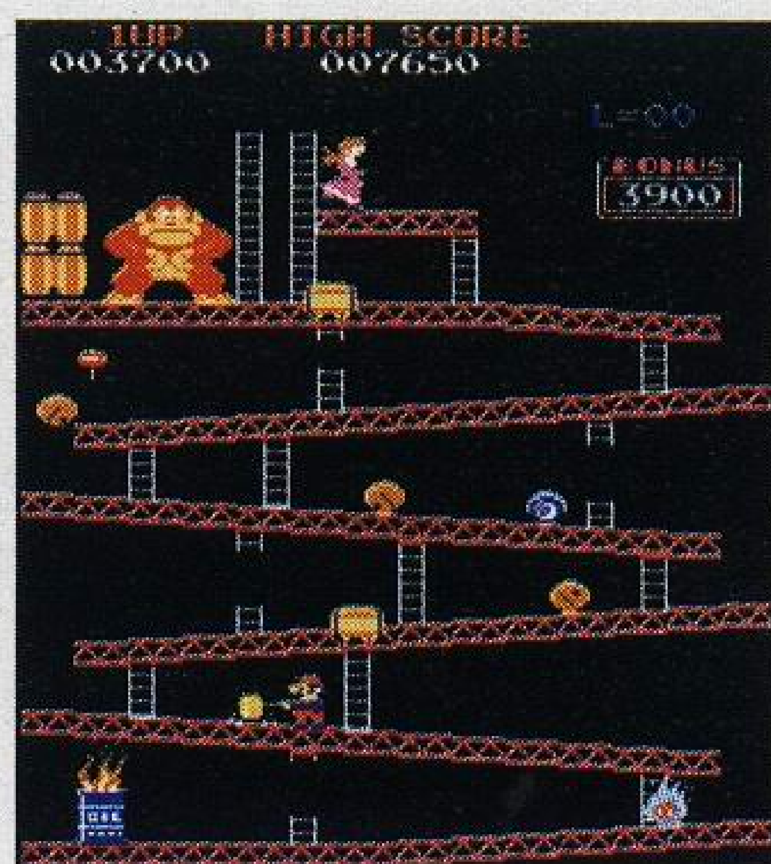
## 小马哥的二十年

玩游戏但却没玩过马里奥系列的人相信世界上暂时还不多，这位任天堂旗下平凡的水管工所主演、客串和衍生的游戏在20年间已超越百款之多，将其发展历程撰以为史，我们能看到的不仅是马里奥的发展、任天堂的发展，而更是整个家用游戏业的发展。这位可爱的大胡子大叔，和他的兄弟路易、伙伴耀西、公主碧奇、死对头瓦里奥、宿敌大金刚等等为大家奉献了一款又一款传世经典之作，时值超级马里奥兄弟正式诞生20周年的纪念，让我们来回顾这段与众玩家们年龄相仿的历史吧。



**1981** 这是马里奥原型最早诞生的时候，不过此时的马里奥形象还并未完全成型。

### 1981年3月 · 马里奥原型初现




由于街机软件的销售上出现了积压滞销的状况，任天堂委托池上通信电机协力开发新产品。而当时GAME&WATCH正在热销，任天堂社内人手紧缺，于是社长山内最后采用了原本是新人的宫本茂来进行新产品的开发。这款游戏也是宫本茂制作的第一款游戏。当时的新作品是以大力水手为蓝本构思的游戏，然而在开发过程中，却发生了大力水手的版权交涉受阻的坏消息。不得已宫本茂只好对角色进行了重新的设计，由此就诞生了大金刚以及最初马里奥的原型——矮胖的木匠Mr. Videogame。宫本茂带着当时的街机主板去美国，大家一起研究的时候恰逢矮胖的意大利籍房东马里奥先生来收帐，于是大家就用马里奥作为这个新人物的名字。虽然大金刚在日本本土的销量并不好，但在海外获得了惊人的销量，新一代的传奇从此开始谱写。

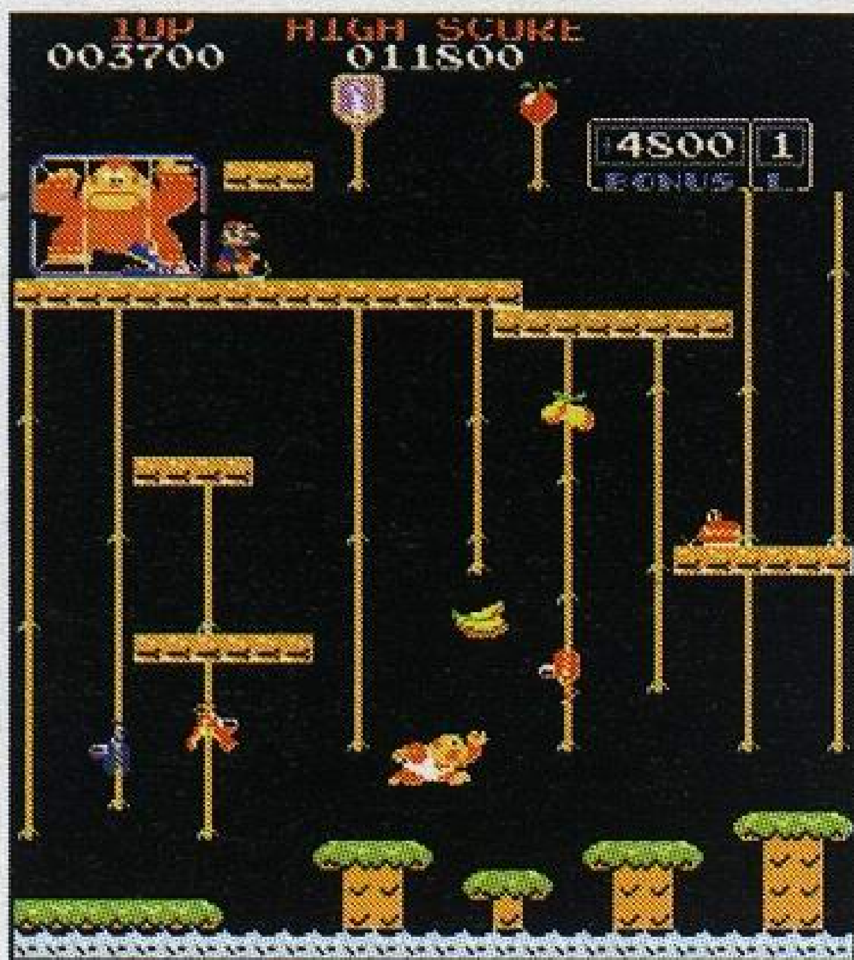


| 朴毅强 | 游戏好比一座城市，少数人建造城市，多数人享受城市。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，学生，吉林省敦化市实验中学对面黄金书屋D4信箱，133700 |

## 1982 以“马里奥”这个名字正式出现于游戏中的年代。

### 1982年6月·马里奥正式诞生

由于《大金刚》大受好评，任天堂加紧开发了续作《大金刚JR》，这款由第一开发部开发的游戏体现出了任天堂在技术上的飞跃，而Mr.Videogame的名字也正式改为马里奥，并以反派的身份出现在游戏中。



## 1983 马里奥兄弟得以脱离大金刚系列独自在游戏中首次亮相。

### 1983年3月·《马里奥兄弟》现身街机舞台

为了创造一个经典的角色，任天堂再接再厉，在街机上推出了以马里奥兄弟为主角的游戏《马里奥兄弟》。马里奥兄弟的人物特征在本作中更加明显了，穿着红色套装的马里奥形象更加丰满，而他穿着绿色套装的弟弟路易也正式登场。故事讲述的是他们一起在下水道中对付捣乱的乌龟、螃蟹与苍蝇等敌人。游戏中不仅有奖励舞台等有趣的设定，最著名的当属“双人模式”这一设定！它让人享受到了双人同乐的乐趣，互相合作，甚至竞争等等元素极大地丰富了游戏的趣味性。双人模式这一设定可以说是游戏史上的一大创举！

### 1983年3月14日·不一样的《马里奥兄弟》

虽然名称和街机上的作品一样，但是Game&Watch版内容却完全不同，可以说是一款新游戏。游戏的舞台是一个工厂，马里奥兄弟的职业变成了搬运工，游戏风格简单轻松，靠接和送两个简单的动作完成整个游戏。不过因为游戏过程略有些单调，而双屏的游戏画面也让人觉得没有必要，因此在街机版马里奥兄弟的巨大成功下，本作可以说是默默无闻。

## 1984 被业内称为黑历史的一年，马里奥兄弟的设定在这一年内经历了太多的曲折。

## 1985 真正意义上马里奥兄弟诞生的值得纪念的年代。

### 1985年9月13日·震撼巨作·《超级马里奥兄弟》




本作可以称得上是TVGAME的奠基之作，宫本茂将来自乡村童年生活中所有的灵感都灌注到这款游戏中，使得这款游戏充满了趣味和灵气。游戏中的各种收集、探索、隐藏要素都让人欲罢不能，而富有魅力的角色设定，流畅的游戏操作性更是征服了那个年代的人，至今仍让我们记忆犹新，而宫本茂也因此而一步跨入了游戏大师的行列。游戏讲述了马里奥兄弟拯救被库巴抓走的碧奇公主的故事。在双人游戏的时候，是利用轮流进行游戏的轮换式方法使众人同乐的。本作在日本累计销售了681万份，海外销售了3342万份，全世界累计销售1亿份，这个纪录至今未能打破。本作也顺利达成了系列化，拥有众多的续作和外传。

## 1986 携着前作大成功的光环，马里奥系列从此开始绽放辉煌。

### 1986年6月3日·高难度的《超级马里奥兄弟2》

事隔5个月后《超级马里奥兄弟2》登场，作为续作，它最大的特点就是对马里奥与路易的特征进行了区分。2P的使用角色路易在跳跃能力上比马里奥稍高一筹，而游戏关卡的高难度也让一部分玩家怨声载道。游戏的最终销售量为265万份，考虑到FC Disc系统的普及量，这也是不错的成绩了。

## 1987 87年的马里奥开始势如破竹地占领游戏界。

### 1987年7月10日·不一样的马里奥·《梦工厂》

《梦工厂》系列是为了配合富士电视台宣传企划而制作的一个特别的游戏。在游戏中玩家可以选用马里奥、碧奇公主等4名能力各异的角色，通过拔起野菜等等攻击手段来进行的游戏。由于它清新有趣，充满了简单之美，让很多人陶醉其中。而在1988年，由于日版的《超级马里奥兄弟2》的游戏难度太高，不适合进行

市场推广，于是本作就作为美版《超级马里奥兄弟2》在美国发售，获得了好评（在美国人们通常称呼它为《超级马里奥兄弟2》或者《梦工厂》，在日本则称为《超级马里奥USA》）。

**1988** **本年度马里奥兄弟稳步上升，在各平台都取得了相当不错的成绩。**

**1988年10月23日·续写的传奇·《超级马里奥兄弟3》**



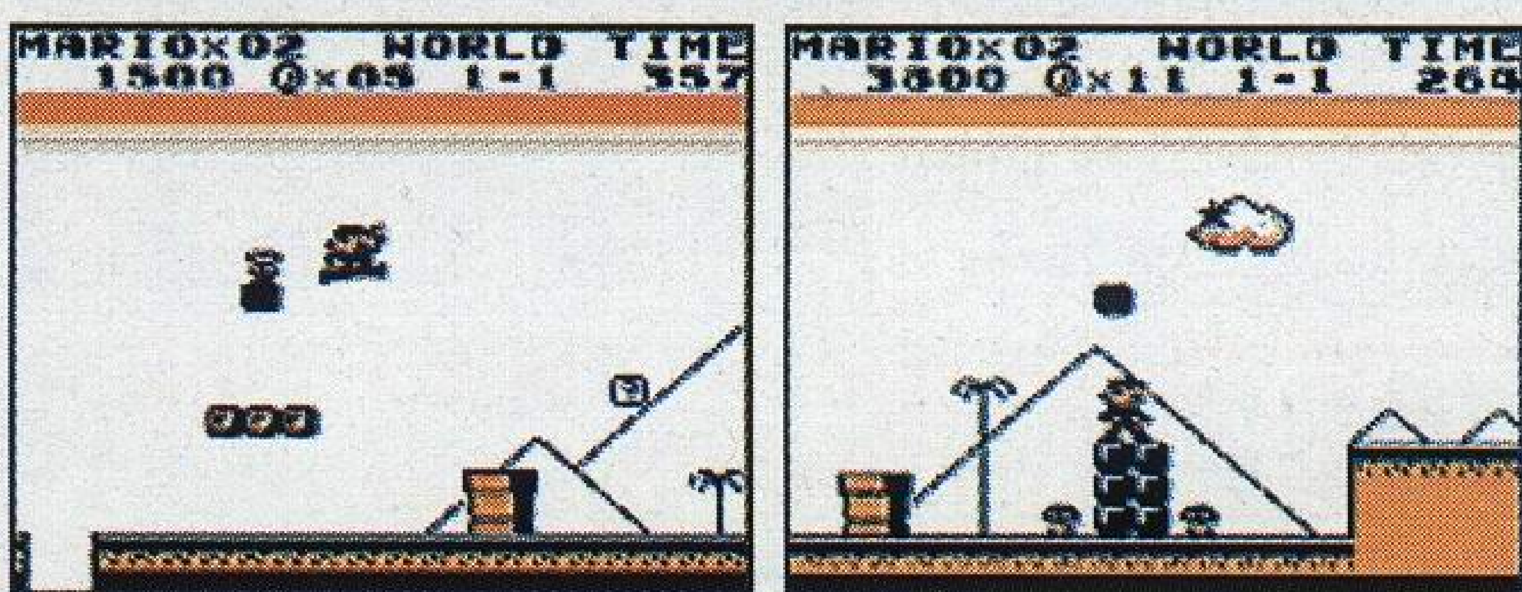
马里奥兄弟的第三次荡气回肠的大冒险开始了！本作也回到了FC上进行发售。故事讲述的是库巴和他的儿子再度回来作恶，抢走了蘑菇王国国王的魔法杖，捣乱了各个国家的秩序，并绑架了碧奇公主，而英雄马里奥不得不再次踏上拯救公主的旅程。本作有很多让人感到新奇的改进，可以反复探索的有趣的地图模式，拥有各种变身道具，而各种风格迥异的王国也成为了版面的中心，沙漠王国、草原王国、水之国。不仅是图像的精美和细致，随着版面背景的变化，游戏的操作和节奏也因为版面的不同而产生变化，非常丰富。本作拥有更加流畅的操作性和诸多的隐藏要素，让玩家为之疯狂。本作的销售情况平缓有力，一直持续畅销，最终突破了384万份的销量，使得FC的势头终成如日中天。本作在全球累计销售了大约1900万份。

**1989** **GB发售，对于马里奥来说很平淡的一年，也许正是要蓄积力量等待来年SFC的发售。**

**1989年4月21日·《超级马里奥大陆》**

1989年4月19日，GB终于问世了，而作为首发软件保驾护航的就是这款由第一开发部为GB主机量身制作的《超级马里奥大陆》。故事讲述的是宇宙人来到了和平的SARASA大陆，他释放了宇宙催眠，操纵了4个国家，并抓走了





戴茜公主，而马里奥就此又踏上了拯救世界的道路。由于有宇宙人等等科幻的情节，我们的主角马里奥也终于驾驶着潜水艇，飞机等现代器械和宇宙人战斗了。本作合理的运用了新主机的性能，在操作感上更是比想象中的要完美。本作在日本本土销售了大约419万份，似乎是历代GB游戏销量的第二位游戏，而在海外更是达到了1400万份的销量，足以看出马里奥系列对普及新主机起到了不可替代的作用。

**1990** **SFC发售，马里奥系列开始了第二个颠峰时期。**

**1990年7月27日·创新的经典·《马里奥医生》**



《马里奥医生》操作方便规则简单，三色药丸、三种细菌、多重连锁，都带给玩家欢乐和思考。而本作的困难度设定及对战模式更是让人百玩不厌，不断挑战自己的极限。而无论是FC还是GB上本作都非常畅销，可以说马里奥在另一个领域又取得了成功。

**1990年10月21日·《超级马里奥世界》**



作为新主机上的马里奥正统系列作品，本作最初的口碑并不十分优秀，但随着时间的流逝，本作的精髓被越来

越多的玩家体会到，再度掀起了新一轮的马里奥狂潮。本作讲述的是马里奥和碧奇公主一起来到恐龙岛，却发现碧奇公主失踪了，于是马里奥担负起寻找公主的重任。本作无论是画面，音乐还是游戏容量都大大超越以往的作品，而游戏中的各种要素也进一步丰富起来，不同的路线配合不同的分支，造就了不同的游戏进程，各种隐藏关卡的找寻与探索，隐藏版面的挖掘成了游戏最重要的乐趣，而耀西作为坐骑的初次登场也让玩家觉得耳目一新。本作在日本的销量为355万份，为SFC历史上销售排名第二的作品，而它的海外销量更是达到了1500万份！马里奥系列已经成为了普及新主机的重要游戏软件。

## 1991 马里奥主系游戏没有新作，不过一些周边游戏却还是相当有意思。

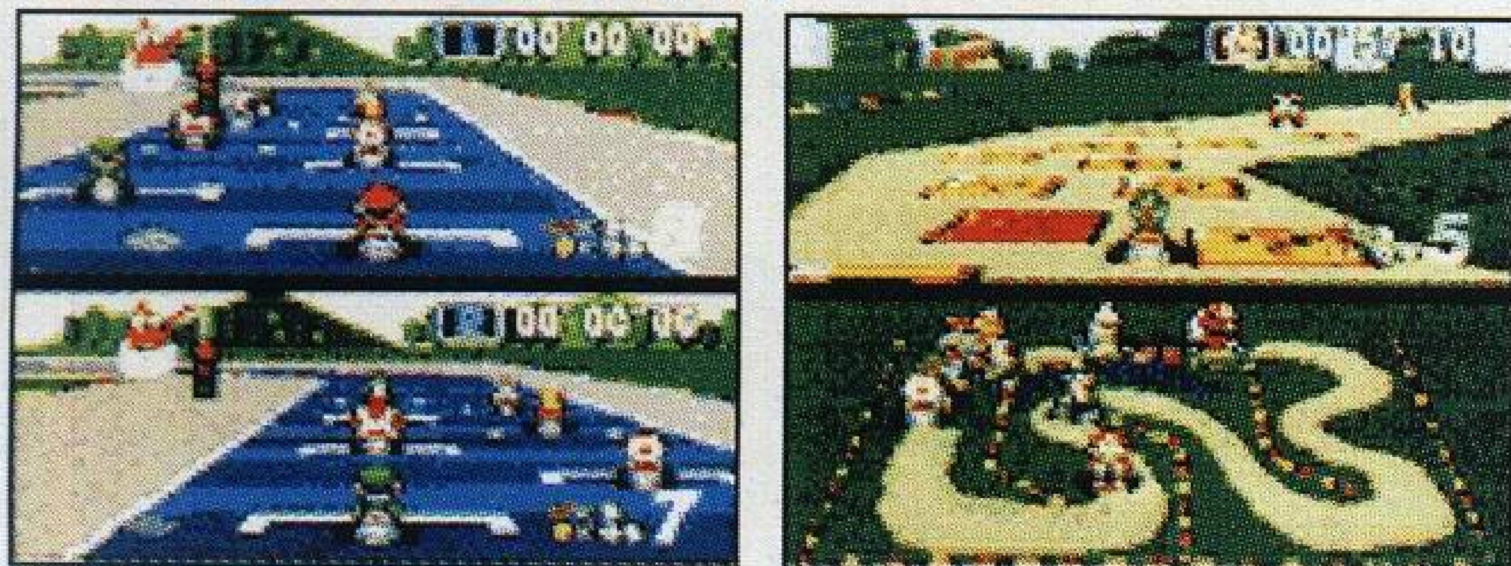
### 1991年9月20日·高尔夫风潮再现·《马里奥的专业高尔夫》



被誉为8位机时代最杰出的高尔夫球游戏，各方面的设定可以说完美地再现了“专业”这两个字，是任天堂FC时代的杰出之作。

## 1992 大作轰炸的一年。

### 1992年8月27日·SFC最畅销游戏·《超级马里奥赛车》



这是一款创造了神话的杰作，开发者恐怕也不会想到，时至今日，这款游戏已经成为了不输于马里奥正统续作的作品。马里奥系列中的8位经典角色可供玩家选择，每个人物都有其独特的能力，三种难度、24条赛道的选择也供玩家做出各种自己喜爱的组合。在游戏过程中利用取得的金币加速，对别人进行“陷害”，再配合本作独特的上下切割式“双屏”

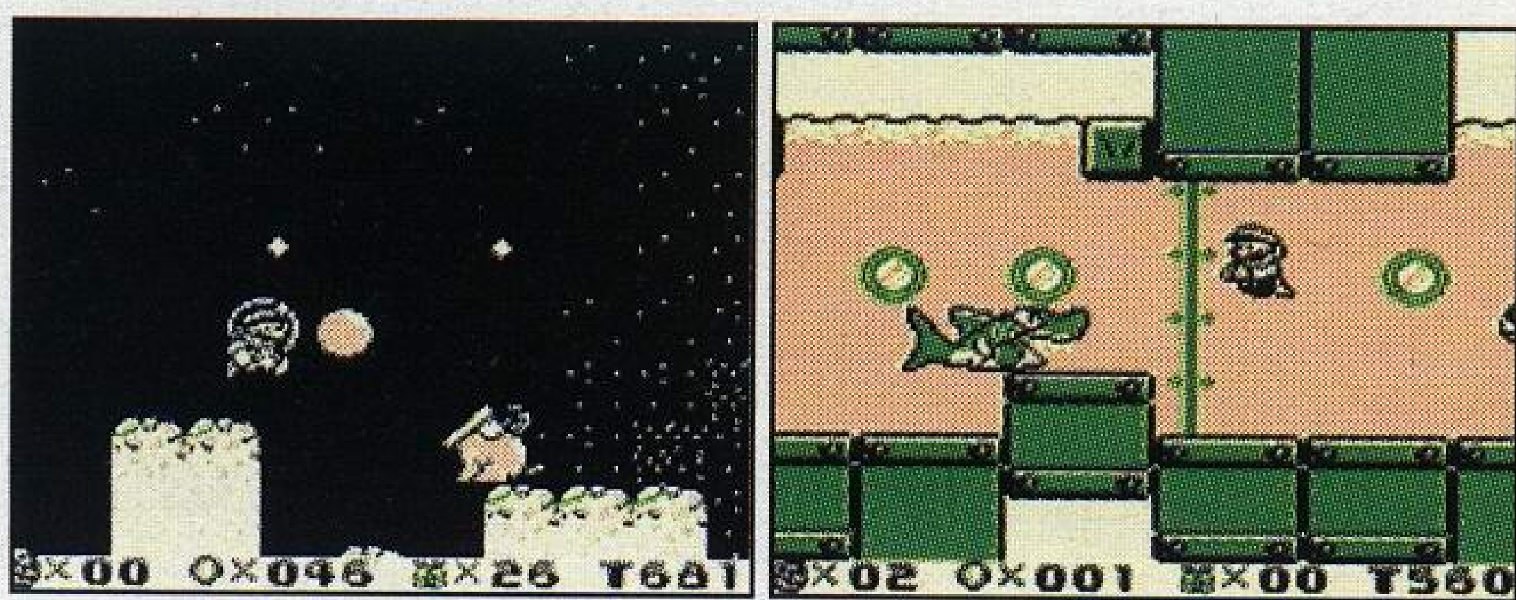


游戏方式都让玩家体验到了对战的乐趣。奔驰着的充满趣味的卡丁车随时都可能逆转比赛结果，惊心动魄的对抗赛让人全身心的投入其中。在海内外，本作都受到了一致的好评，日本本土384万份的销售量让它当之无愧地成为了SFC史上最畅销的软件。

### 1992年10月21日·名作续篇·《超级马里奥大陆·六枚金币》



作为GB首发游戏的《超级马里奥大陆》获得了巨大的成功，经过了3年半的时间，它的续作终于诞生了。故事设定发生在马里奥惩治完1代故事中的宇宙人之后。回到家的马里奥却发现城堡被人占领了！为了夺回自己的城堡，马里奥要寻找可以进入城堡的六枚金币，来展开夺回城堡的战斗。本作的游戏元素更加丰富多彩，马里奥甚至能穿上太空服前往宇宙进行探险，而作为马里奥死对头的瓦里奥也在本作正式登场！本作最终销售额为263万份，再一次见证了马里奥系列的畅销。不过自本作以后《马里奥大陆》系列的故事的主角就变成了瓦里奥。当《超级马里奥大陆3》发售之后，游戏名称更是变为《瓦里奥大陆》，最后更诞生了著名的瓦里奥系列，这个结果恐怕让很多人都感到吃惊吧。



## 1993 SFC逐渐成为主流，当年涌现更多的马里奥题材游戏。

### 1993年8月27日·SFC上的对决·《马里奥与瓦里奥》



一款对应专用鼠标的游戏，游戏的操作非常简单，可以做到“一键”通关，但是游戏的趣味性却没有因此而损失。故事讲述的是马里奥和路易来到妖精森林，然而路易居然迷失在森林里，于是马里奥一边和宿敌瓦里奥对决，一边寻找失踪的路易。而足足100个关卡更是让人耐玩而又回味，独特的操作性更加的提升了游戏的“动作感”。

**1994** **非常平静的一年**

**1995** **马里奥兄弟诞生的第十个年头，也是VB发售之时。**

**1996** **VB大败，SFC和GB日薄西山，与史克威尔决裂，任天堂内忧外患的一年。**

**1996年3月9日 · 《超级马里奥RPG》**



本作是任天堂与史克威尔合作开发的，为了在RPG领域取得突破，任天堂与史克威尔耗费了很多心力。不过却因为当时的圣龙传说事件，两社已然决裂，而本作最后的部分实际上还是老任独自完成的。尽管游戏中马里奥和库巴化敌为友，但任天堂与史克威尔却反目成仇。在本作里，玩家可以领略到马里奥在RPG领域的特别感觉，CG立体化的众多经典人物让人耳目一新。游戏中的动作性和隐藏要素也都丝毫不缺，在各处都能体会到传统马里奥的感觉。本作的最终销量约为147万份，也被称作SFC上最后的百万大作。



**1996年6月23日 · 全新的《超级马里奥64》**

由于CD-ROM会让游戏的流畅性、动作性大打折扣，所以N64依然采用卡带的形式制作游戏，当时所有人都对任天堂舍弃主流的CD-ROM而感到不解。正因如此，《超级马里奥64》就肩






负着巨大的使命，而开发难度大幅上升，该作不仅聚集了任天堂的精英开发人员，其开发费用也成为了历代之最。当本作的游戏影像及游戏画面公布后，世人都对本作的表现感到惊异。96年6月23日本作与N64一同发售，掀起了抢购热潮，全3D化的场景、新颖的游戏、震撼的画面让本作获得了空前的成功，再次印证了马里奥系列的创新与进取精神。本作在日本本土销售量约为192万份，而全世界的销量更是突破千万！97年更是推出了搭配震动手柄的版本。本作可以说是马里奥开启新时代的一个里程碑！

**1996年12月14日 · 红色狂飙 · 《马里奥赛车64》**




为了突出N64强大的机能，本作由前作的“双屏”进化成“四屏”对战，4分屏的对战成为了游戏的卖点。本作中依然可以随意选择8名角色中自己喜欢的角色来进行游戏，而游戏中对战竞争的理念更加突出，完全3D化的游戏画面为比赛更增添了刺激感。虽然本作在速度感上大打折扣，不过依然没有抵挡本作的热销势头，本作最后也突破了百万大关。

**1997** **对任天堂来说最为不幸的一年，横井出走并意外身亡，在次世代战场溃败，动荡的一年！**

**1998** **任天堂在经历挫败后卧薪尝胆的一年。**

**1998年12月18日 · 传统合家欢圣诞大餐 · 《马里奥聚会》**



| 陈鲁 | 我们大家要工作与游戏齐头并进。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，17岁，高中生，山东省即墨市振华街振华苑8号楼中单元101户，266200 |






N64上推出的大富翁式小游戏合集《马里奥聚会》算是任天堂开始逐步改变软件策略的标志之作，这也是马里奥题材游戏中的一个全新的系列，最大的特点是将马里奥家族的明星们全部融入到各个有趣的小游戏中，把桌面游戏和小游戏的要素结合到一起，操作简单，面向的玩家年龄层广。本作特别突出合家欢乐多人游戏的这一要素，其中的每个小游戏都有着非常出色的素质，故而本作一上市就获得了极好的销售情况，并累积超过了70万本，这都出乎任天堂的意料，对当时的N64来说已经算是个相当出色的成绩了。

## 1999

**对于任天堂来说这是积累的一年，既是为了收回掌机领域的失地，也要重振旗鼓再战家用机市场。**

### 1999年6月11日・惊喜・《马里奥高尔夫64》



高桥兄弟加入到任天堂阵营之中，并全力支持任天堂各平台上游戏的开发。因为对失去《大众高尔夫》的开发权一事耿耿于怀，作为高尔夫球迷的高桥兄弟提议以任天堂当家明星马里奥为主，打造一款与《大众高尔夫》相抗衡的高尔夫球游戏。



其实早前任天堂本身也曾有考虑过利用N64在当时来说处于领先的高机能开发一款优秀的高尔夫题材游戏来打造任天堂的体育游戏品牌，因此高桥兄弟的提议正中其下怀，再加之利用马里奥等角色的人气也能够保证一定的销量基础，所以《马里奥高尔夫64》开发工作得以非常顺利地实施。游戏中能使用包括马里奥、路易、碧奇、瓦里奥和耀西以及一些原创人物，操作相当简便，特别强调击球时的爽快感，因此让初学者们很快就能够上手。本作最大的特点是利用N64强劲的3D机能所展现出的逼真的赛场环境，不过因为是系列的初代，加之开发周期比较仓促，尽管本作也很优秀并取得了接近50万本的销量，但暂时还是无法超越索尼的《大众高尔夫》。

### 1999年8月10日・再接再厉・《马里奥高尔夫GB》




在时隔二月之后，高桥兄弟紧接着又为任天堂推出了与之前N64版本相对应的《马里奥高尔GB》（GBC专用版本），在已是日落西山且机能孱弱的GB上推出本作的最大用意还是为了支持GB与N64之间的联机通信，玩家们可以利用随身携带都能进行游戏的GB来培养角色，并可通过与N64的联机将自己的角色数据上传并于《马里奥高尔夫64》中使用，充分体现出这个系列的养成要素，当然在高尔夫球之外也还略带一些RPG游戏的味道。

### 1999年12月17日・《马里奥聚会2》

在一年前取得意外的好评和成功之后，《马里奥聚会2》再度登场于N64，依然是Hudson参与制作，依然是马里奥家族众明星的聚会，依然是圣诞节合家欢乐的大众参与的游戏，也依然是4人对战、1vs3、2vs2或单机这样的游戏方式，看起来似乎都没变。但是玩过之后就能发现游戏完完全全地变了，并且还进化得很完美，游戏的舞台扩大，内容也更为丰富，特别是收录的小游戏绝大部分都不与前作所重复，




| 杜鑫 | 感受游戏，体验游戏，但不要沉迷游戏。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，18岁，学生，安徽省淮南市二中高三（3）班，232038 |

在数量和质量上都显著提高，给人一种新鲜感，从此也为该系列创下了极佳的口碑。

## 2000 马里奥兄弟诞生的第十五个年头，也是任天堂预备反击的年头。

### 2000年7月21日·高桥兄弟再献·《马里奥网球64》

将现实中高消费的贵族运动再现于大众化的游戏世界中，高桥兄弟为任天堂倾情奉献的《马里奥网球64》火热登场了，对应振动手柄的本作同样是强调比赛击球时的爽快感和逼真的临场感，并体现多人对战时的乐趣，当然也少不了一些恶搞暴笑的场面。不得不说的是本作的登场人物，除了阵容上的豪华之外，系列中许多不常见的角色们甚至于鬼魂这样的敌Boss都悉数出现，最特别的还是被称为坏路易的瓦路易也隆重登场了，这个脸型很长的瘦家伙是与路易同岁的水管工，但却不知为什么一直对路易怀恨在心并将其视作自己最大的对手而与之为敌。在游戏方面秉承了高桥兄弟的游戏制作理念，即用最简单的操作去感受最大的游戏乐趣，比赛时各种豪华的技巧都只需用到A、B两键的组合即可轻松完成，选手们都还能发动各具特色的必杀技攻击，应该说本作算是N64上体育竞技类游戏中素质表现和口碑都非常不错的一作了。

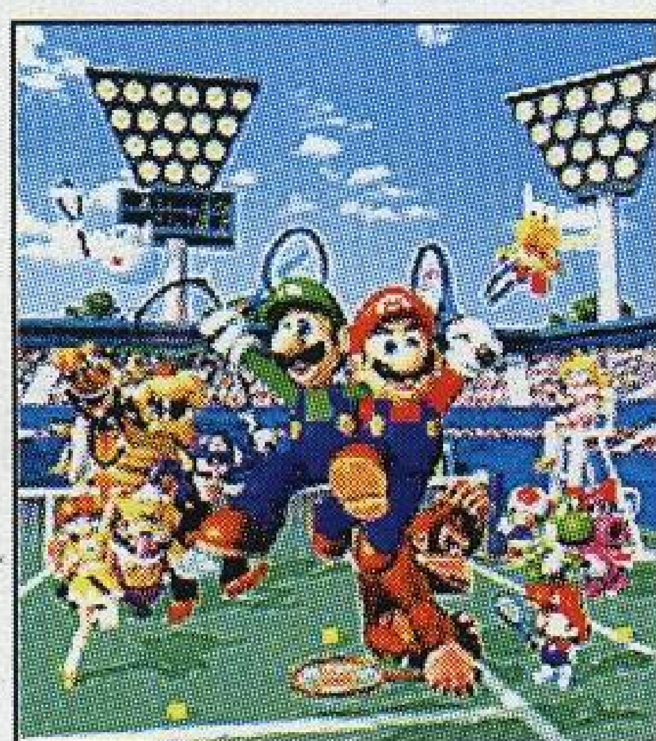
### 2000年8月11日·难产的RPG续作·《马里奥故事》





《马里奥故事》的美版名就是《纸片马里奥》，要说到本作的开发还得追溯到两年前，当《超级马里奥RPG》还在末期开发进程中时，其续作的开发提案就已经开始运作了，这款《马里奥故事》的前身就正是那《超级马里奥RPG》的续作。经过任天堂于是长达两年的潜心摸索及人才招入，这个秘密开发中的游戏也逐渐悄悄地朝着预定的目标前进，到制作完成并发售时，大家才发现本作的素质水准和表现早已超越了当初的预想。纯卡通风格画面的本作充满了童趣，马里奥和碧奇都以可爱的形象登场，为了强调"纸片"在游戏中的概念而特别使用了3D背景舞台与2D人物表现的新创意。作为A·RPG来说，在冒险的同时也与前作一样比较注重动作在游戏中的表现，并且还对应振动手柄，操作起来更具实感，比较符合欧美人的游戏观，因此本作在北美获得了极大的反响和成功，这也是为什么《纸片马里奥》的名称更为人所熟知的原因之一。

### 2000年11月1日·《马里奥网球GB》





与N64版本相对应的GBC专用版本《马里奥网球GB》，由于机能所限，在网球竞技方面的表现本作相比N64版本要差不少，不过其主要作用还是利用便携性随时随地进行角色的养成并以此来配合与N64的联机使用，同时这也是以马里奥为主角的游戏在GB平台上的最后之作。

### 2000年12月7日·N64最后的聚会·《马里奥聚会3》




圣诞前惯例的系列第三作《马里奥聚会3》，也是在N64上的最后一作，最大的变化是迷你游戏的数量猛增，分为八大类共计70个之多，大大增强了本作的耐玩性，如同一道丰盛的圣诞大餐。另外还增加了瓦路易和《超级马里奥64》中的几位Boss来作为新的登场人物，道具物品方面也大量增加达到了20种，具体到每个小游戏上来说，不仅与前作没有重复而且都制作得相当出色，作为马里奥系列在N64平台上的最后一款游戏，本作算是个完美的谢幕。

## 2001 GBA强势发售，NGC呼之欲出，任天堂一扫五年来压抑的困境。


谢思远 | 游戏的诞生是无名的；游戏的发展是坎坷的；游戏的未来是光明的。
读者资料 | 男，19岁，学生，浙江省萧山区临浦镇峙山北路供销社商场304室，311251

**2001年3月21日·《超级马里奥A》**




让任天堂再次称霸便携游戏领域的新掌机GBA隆重登场，同时发售的包括《超级马里奥A》这款重量级作品。本作并不是GBA平台的原创游戏，而是复刻移植的《超级马里奥USA》和《马里奥兄弟》，此次复刻利用GBA大幅提升的机能使本作在游戏画面上得到了强化，色彩相当丰富且2D表现力强，这是给人最大的直观感受，而且追加和填充了不少新要素，此外还支持四人联机的对战，使本作的耐玩性大大增强，随着GBA的疯狂热卖本作的销量迅速突破百万大关。

**2001年7月21日·绝对经典·《马里奥赛车A》**




曾在SFC和N64上取得过巨大成功的《马里奥赛车》也移植复刻于GBA，能在掌机上体验到这款名作这让人觉得倍感亲切，虽然GBA在机能上相比之前的N64有很大差距，但还是要胜于SFC,本游戏最大乐趣不在于单纯的竞速，而是享受其中恶搞和非常规竞争的过程，老任也作了一些更适合于掌机的调整，此外还对应四人的联机对战。《马里奥赛车A》之所以大受欢迎，除了操作简便外的另一大因素是面向的年龄层和人群宽广，适合于各类型的玩家。

**2001年12月14日·冷饭再炒·《超级马里奥A2》**

《超级马里奥A2》也采用组合复刻的方式，将1990年SFC的首发软件《超级马里奥世界》与《马里奥兄弟》一起推出，GBA的机能要优于SFC,因此很出色地完成了移植，《马里奥兄弟》还支持四人对战。其实与其说是炒冷饭，倒不如说是让现在年轻的一代人体验到10年前他们所错过的这些经典之作，而本作也是GBA马里奥系列复刻中受到好评最多的一款游戏。




**2002** 随着GBA站稳脚跟收复了失地，任天堂开始将更多精力放于出师不利的NGC上。

**2002年7月19日·欲再续辉煌·《超级阳光马里奥》**




千呼万唤始出来的《超级阳光马里奥》是NGC上首款马里奥正统系列的游戏，也被认为是超级马里奥64在新平台上的延续，凭借NGC远超于N64的机能，本作在表观上的优秀品质特别是3D画面上的表现自然不言而喻，更让人津津称道的还是其丰富的动作设定和新颖的关卡设计。游戏中特别增加了"水泵"这个全新概念的设定，因为正在热带岛屿上和碧奇公主度假的马里奥发现这里有人用自己的名义在岛上乱涂乱画破坏环境美观，为了挽回自己的名誉，马里奥就需要利用到水泵和道具来清洗涂鸦，当然最终目的还是要寻找这事件背后的真凶。

**2002年9月20日·冷饭继续·《超级马里奥A3》**



在前作大受好评之后，《超级马里奥A3》也跟进来了，本作依然是组合复刻之作，主打游戏移植于1995年8月5日SFC上推出的那款《超级马里奥 耀西岛》，当然搭档则是每作必有的支持四人对战的《马里奥兄弟》。

**2002年11月8日·迟到的NGC初聚会·《马里奥聚会4》**



前一年因忙于《全明星大乱斗DX》的开发,任天堂没有按照惯例推出聚会系列，所以直到该年才推出了NGC上的聚会首作《马里奥聚会4》，并且还提前于圣诞节一个半月就上

| 梁志伟 | 若NDS是我的课本，我愿一世在它身旁。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，16岁，学生，广东省肇庆市前沙街109号E幢504，526020 |

市了。由于机能的大幅提升和光盘载体的大容量，本作得以能更大地发挥开发者们的制作理念，全部五大类的60个小游戏都是精品之作，让合家欢的乐趣在新机种上继续延续。

## 2003 GBA全面称霸，复刻势不可挡，任天堂扬眉吐气。

### 2003年7月11日·系列冷饭终结·《超级马里奥A4》



冷饭继续炒，《超级马里奥A4》当然也要继续出，这次复刻的主打是1988年FC上的《超级马里奥兄弟3》，还好这算是以“超级马里奥A”字样开头的最后一次冷饭了，本次GBA版本唯一厚道的地方就是利用机能的提升对画面、系统和设定作了一定的强化，此外本作也依然照惯例收录了可四人对战的《马里奥兄弟》。

### 2003年9月5日·《马里奥高尔夫家庭版》




高桥兄弟的《马里奥高尔夫家庭版》也终于在NGC上出手了，不过似乎这次他们偷懒了，依然还是那样的简单操作，角色也都是马里奥系列的主要成员，除了画面上的大幅度增强外，别的还真没有什么独特的地方，在NGC上制作这样一款没有明显进步的游戏不仅是新瓶装旧酒，而且更是大材小用，因此本作最后销量惨淡自然也是预料之中的事了。

### 2003年11月7日·大胆创新·《马里奥赛车 双重冲击》



马里奥系列相继登场NGC，那么当然也不会少了《马里奥赛车》，而且这也是任天堂年末商战的王牌之作。正如“双重冲击”这个名字，本作的卡丁车是由两人同时来操作的双驾驶系统，玩家们可分工来负责驾驶或使用道具妨碍陷害他人的赛车，二人同时控制一辆车在游戏中竞速，实在是佩服老任想出这样前无古人的创意，此外本作可选择的登场角色达到了16人，若利用居域网联机的话本作将能最大支持八人同时对战，这也许才是真正的“大乱斗”，不仅场面壮观热闹加混乱，而且这恐怕也算是家用机游戏最大对战人数的一个记录吧。这样一款能让人充分体验对战乐趣并且叫好又叫座的大作，很快就势如破竹地突破了百万销量。

### 2003年11月21日·RPG再续·《马里奥&路易RPG》

《马里奥&路易RPG》不同于SFC和N64上的前两作，本作将是由马里奥和路易两兄弟共同踏上冒险之路。因为碧奇公主的失声而不得不让马里奥兄弟出发前去为其寻回声音，整个游戏的画面做得相当出色，依靠丰富的色彩表现给人以如童话般渲染的感觉。游戏的进行方式还是采用该分支系列传统的动作战斗来配合RPG的要素，此外还特别强调了兄弟两人连携性的作用，应该说本作到当时为止GBA上真正意义上原创的第一款马里奥题材的游戏。



### 2003年11月28日·圣诞大餐3D化·《马里奥聚会5》



又到年末，当然又将迎来《马里奥聚会5》，较之前作，本作将系统和设定作了一些改进，此外还将主地图完全3D化，显得更为直观，小游戏的数量更高达75个。

## 2004 新战场开辟，《马里奥64》登陆NDS

### 2004年4月22日·《马里奥高尔夫A》

在总结了NGC上的失败经验和教训后，高桥兄弟重振旗鼓推出了《马里奥高尔夫A》，这次他们深知融入新要素和原创性对于一个系列性游戏的重要性，而当本作发售后，虽然在销量上未能找回巅峰时期的风采，但在口碑上却赢得了玩家们的肯定。特别是引入了受到一致好评的GBA上唯一原创RPG游戏《黄金太阳》的系统于本作中，使RPG与高尔夫运动相结合，让人眼前一亮。本作给人留下最大印象的就是游戏一开场完全是以RPG的形式展开，玩家将选择以男或女主角开始游戏，无论是画面、系统、音效和设定都全部与《黄金太阳》如出一辙。以RPG形式推动剧情模式的主线发展，并再加入养成的要素于其中，然




后再以高尔夫球比赛作为游戏的主题，虽然没有家用机那华丽的3D画面来助阵，但GBA出色的2D功能也使本

作的游戏画面表现不俗。

**2004年6月10日·二十年的恩怨·《马里奥VS大金刚》**



二十年前的老对手终于在GBA的《马里奥VS大金刚》中再次碰面了，死对头大金刚偷走了玩具工厂中的“迷你马里奥”玩偶，而玩家所要扮演的则是该工厂的主管马里奥。本作共有六大舞台的接近50个的关卡，马里奥需要在本关卡内找到钥匙拿回被偷走的玩偶并进入到下一关卡中去，当然各舞台的Boss都是大金刚。

**2004年7月22日·NGC的极品·《纸片马里奥RPG》**



《纸片马里奥RPG》其实就是当年N64上《马里奥故事》的续作，制作上也采用当年的原班人马，在如今NGC更为强大的机能条件下，将继续采取3D场景中2D人物来制造“纸片”的感觉，并且还充分发挥想象力地特别设定了利用纸片的特性来解决困难或通过某些障碍的要素，比如以纸片的方式穿越狭缝、将自己折成纸飞机来翱翔或者变为其他纸状物体来展开冒险。因充分发挥了创意，给人以极大的游戏乐趣，故本作也被认为是NGC平台上马里奥系列中最优秀的游戏。

**2004年8月26日·另类桌面运动·《超级马里奥弹珠台》**



《超级马里奥弹珠台》采用大家熟悉的弹珠台方式进行，虽然弹珠桌面游戏类型和马里奥家族素材都不算新，但二者组合到一起却别有一番新味，这是本作最大的成功之处，而作为主角的马里奥将不幸地去扮演那个被滚来滚去的球，因为与碧奇公主在游乐场观看最新发明的球化机器时，同样更为不幸的公主又被蘑菇怪们弄到库巴手中，为了救回公主，马里奥只好踏进这台神秘的机器将自己压缩为球，进入球化的世界以弹珠的形式去击败敌人。

**2004年10月28日·恶搞的豪华网球·《马里奥网球GC》**

在忙完高尔夫后，高桥兄弟再接再厉推出《马里奥网球GC》，这次最惹眼的变化还是体现在比赛场地上，比之前任何一款作品都要丰富得多，特别还加入了NGC时代中《路易的鬼屋》和《阳光马里奥》等游戏中的经典场景，此外在游戏规则方面也重点突出马里奥赛车系列所一贯奉行的恶搞和陷阱要素，因为这不仅仅是款单纯的网球运动，而还是一场斗智斗勇的战斗。

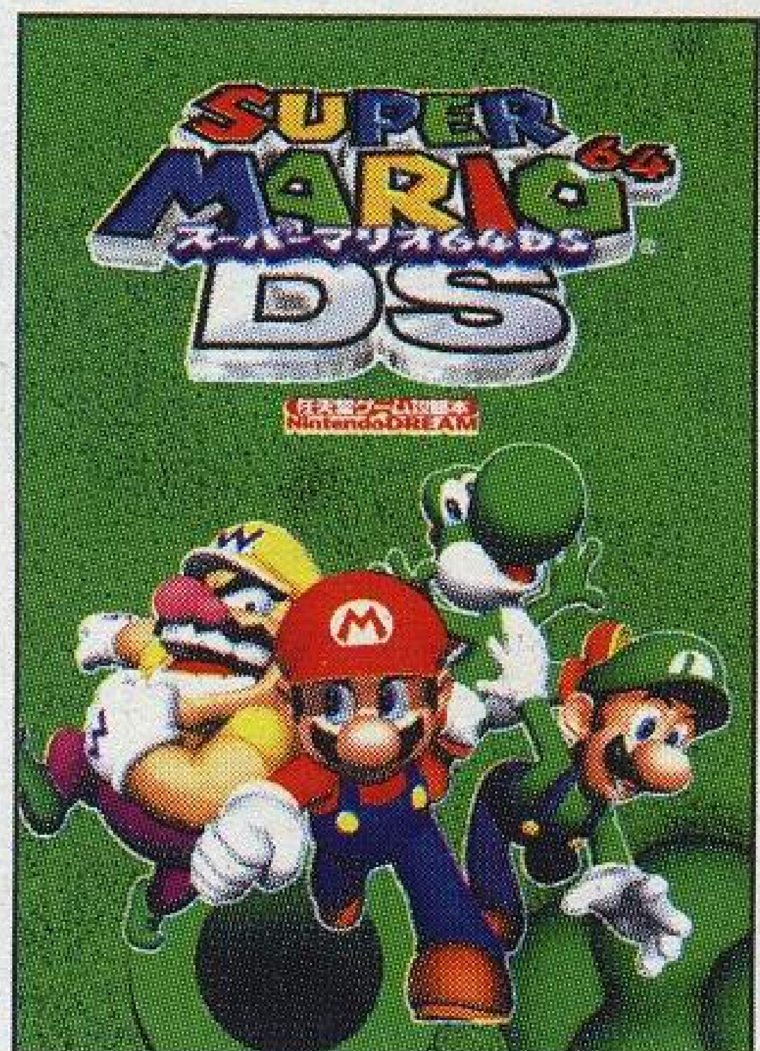



**2004年11月18日·声控加入·《马里奥聚会6》**



每年这个时候都有的《马里奥聚会6》，这次最为特别的是加入了语音控制的要素，游戏世界有昼夜的分别，不同情况下所进入的小游戏也会因此发生变化，而在小游戏的数量上更是猛增达到了80个之多。

**2004年12月2日·双屏再现昔日经典·《超级马里奥64DS》**




任天堂新一代的具有双屏触摸和声控功能的掌机NDS发售，日美两地的首发都包括了这款《超级马里奥64DS》，尽管这是以当年N64的《超级马里奥64》为蓝本，但也并不是单纯的复刻，除了增加30个关卡使总关卡达到豪华的150关之外，还另将耀西、路易和瓦里奥等人都作为主角加入到游戏中来，并可在相应的关卡根据需要进行切换使用，而触摸屏的应用则是用于显示地图，使冒险更为直观。除了加入四人的联机对战模式之外本作还有个特别之处就是加入了迷你游戏的模式，玩家可在冒险模式中通过抓兔子的方法得到总共28把钥匙，并能以此来开启相应的28个迷你游戏，而每个游戏都如同马里奥聚会那样具有相当高的耐玩度，所以本作也被公认为是目前NDS耐玩度最高的一款游戏，在日美两地轻松突破百万大关。

## 2005 超级马里奥兄弟历史意义的二十年纪念，任天堂三战线全面出击。

**2005年1月13日·《马里奥聚会A》**




任氏家用机上每年圣诞前后都有马里奥聚会为大家带来合家欢乐，这次GBA也将赢来其首款聚会《马里奥聚

会A》。本作保留了其系列游戏一贯的特色，是一款大富翁类型的欢乐派对游戏，收录的迷你游戏也达到50余种。为了让本作也继承该系列合家欢乐的风格，而特别对应了GBA的联机对战模式，唯一遗憾的是本作的上市时间早已超过圣诞久已。

**2005年7月14日·舞垫上的游戏·《马里奥DDR》**

《马里奥DDR》这款NGC游戏采用的是Konami的DDR系列游戏引擎，并在其中加入了马里奥、碧奇公主等任天堂的明星人物。游戏讲述的是保护世界的4颗音乐之石被坏人偷去并藏在了四个不同的区域，此事被马里奥大叔知道后他当然又使命性地踏上寻找石头的旅程，故事设定虽然简单，但游戏性却一点也不差，故事、挑战、多人模式应有尽有。值得一提的是与以往音乐游戏不同，本作还附送一块跳舞垫来进行游戏操作，用起来的感觉一点也不比手柄差。此外本作同样也附带了多款迷你小游戏，这些小游戏与众不同的特殊之处在于其都是用先前提到的跳舞垫来进行游戏操作的，用自己的“脚”为主来玩游戏，老任这样独特的新创意也绝对会让玩家们得到完全不同的感受。

**2005年7月21日·竞技系列先头主打·《超级马里奥竞技场 燃烧垒球》**

随着NGC《超级马里奥竞技场 燃烧垒球》的竞技场系列的推出，马里奥大叔这次又将率众明星现身于日本的国民运动棒球中了，当然这次也将会重点突出“乐趣”“简单”“创意”等几个关键词，依然是只需要用到AB两个键就能使出绝大部分的动作和招数。本作中可选择的任天堂明星多达50位，算是创下系列的一个记录了，而且每一位角色都有他独特的动作和绝技，而比赛的场地除标准棒球场以外还收录了任天堂游戏中不少给人以亲切感的经典场景如蘑菇城堡、大金刚丛林等，依靠棒球和任天堂明星所共有的高人气，本作也获得了预料中的火热大卖。

**2005年9月13日·为了纪念的复刻·《FC迷你 超级马里奥兄弟》**




《FC迷你 超级马里奥兄弟》，一年前FC的冷饭合集居然热卖并全部出货，这是出乎老任意料的，时值超级马里奥兄弟20周年大庆，因此更是要再三复刻来纪念的，复刻了又复刻，大概这就是神作的魅力吧。

**2005年9月13日·真正的纪念·《马里奥网球A》**




任天堂特意选择当初《超级马里奥兄弟》的发售日——9月13日推出这款GBA上的《马里奥网球A》，比起前面两个冷得不能再冷的冷饭，本作才算是真正作为超级马里奥兄弟20周年的纪念吧。由于去年在《马里奥高尔夫A》上以RPG+SPG的方式大获好评后，今年高桥兄弟也再次祭出《黄金太阳》这一法宝，将RPG的要素再次融入到本作中来让玩家在游戏中扮演一位新网球选手，通过一场场的比赛来提高和培养自己的能力，并习得各种技能。当然，作为20周年的纪念，GBM也是大礼之一。

马里奥系列25载的发展，涉足超过十个游戏平台的142款相关游戏，所有软件累积销量接近2亿，遍及人群超过十亿，让我们看到一个原本仅仅是街机里一位平凡配角的水管工到衍生出数十个分支系列担当不同职业的主角，最后还成长为家喻户晓并为任天堂带来几十亿美元的招牌明星。过去的历史已成为记忆，未来的历史等待着去书写，相信这位随时都带着阳光般笑容伴随着我们成长的大胡子大叔，还将带着他的家族成员们续写更加辉煌传奇！



**马里奥系列历代全球累积销量TOP10**

| 排名 | 游戏名 | 销量 | 机种 | 发售年 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 超级马里奥兄弟 | 4024万 | FC | 1985 |
| 2 | 超级马里奥世界 | 2061万 | SFC | 1990 |
| 3 | 超级马里奥大陆 | 1841万 | GB | 1989 |
| 4 | 超级马里奥兄弟2 | 1728万 | FC | 1988 |
| 5 | 超级马里奥64 | 1191万 | N64 | 1996 |
| 6 | 超级马里奥大陆2 | 1118万 | GB | 1992 |
| 7 | 超级马里奥精选集 | 1055万 | SFC | 1993 |
| 8 | 马里奥赛车64 | 987万 | N64 | 1996 |
| 9 | 超级马里奥赛车 | 876万 | SFC | 1992 |
| 10 | 超级马里奥USA | 746万 | FC | 1988 |

# 马里奥系列作品列表

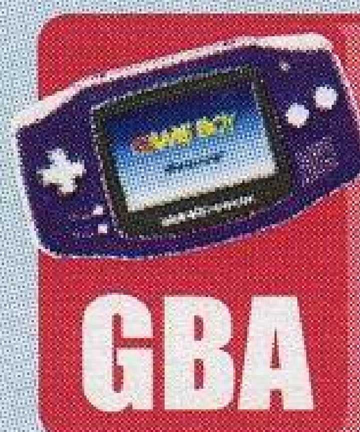
| 中文名称 | 日文名称 | 机种 | 类型 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 《大金刚》 | 《ドンキ-コング》 | 街机 | 动作 | 1981/3 |
| 《大金刚JR》 | 《ドンキ-コングJR》 | 街机 | 动作 | 1982/6 |
| 《马里奥兄弟》 | 《マリオブラザ-ズ》 | 街机 | 动作 | 1983/3 |
| 《马里奥兄弟》 | 《マリオブラザ-ズ》 | GAME&WATCH | 动作 | 1983/3/14 |
| 《超级马里奥兄弟》 | 《ス-パ-マリオブラザ-ズ》 | FC | 动作 | 1985/9/13 |
| 《超级马里奥兄弟2》 | 《ス-パ-マリオブラザ-ズ2》 | FC Disc | 动作 | 1986/6/3 |
| 《梦工厂》 | 《梦工厂ドキドキパニック》 | FC Disc | 动作 | 1987/7/10 |
| 《超级马里奥兄弟3》 | 《ス-パ-マリオブラザ-ズ3》 | FC | 动作 | 1988/10/23 |
| 《超级马里奥大陆》 | 《ス-パ-マリオランド 》 | GB | 动作 | 1989/4/21 |
| 《马里奥医生》 | 《ドクタ-マリオ》 | GB/FC | 动作益智 | 1990/7/27 |
| 《超级马里奥世界》 | 《ス-パ-マリオワ-ルド 》 | SFC | 动作 | 1990/10/21 |
| 《马里奥的专业高尔夫》 | 《マリオオ-プンゴルフ》 | FC | 体育 | 1991/9/20 |
| 《超级马里奥赛车》 | 《ス-パ-マリオカ-ト 》 | SFC | 赛车 | 1992/8/27 |
| 《超级马里奥大陆2 六枚金币》 | 《ス-パ-マリオランド２6つの金货》 | GB | 动作 | 1992/10/21 |
| 《马里奥与瓦里奥》 | 《マリオとワリオ》 | SFC | 动作益智 | 1993/8/27 |
| 《超级马里奥RPG》 | 《ス-パ-マリオRPG》 | SFC | 角色扮演 | 1996/3/9 |
| 《超级马里奥64》 | 《ス-パ-マリオ64》 | N64 | 动作 | 1996/6/23 |
| 《马里奥赛车64》 | 《マリオカ-ト64》 | N64 | 赛车 | 1996/12/14 |
| 《马里奥聚会》 | 《マリオパ-ティ-》 | N64 | 聚会 | 1998/12/18 |
| 《马里奥高尔夫64》 | 《マリオゴルフ64》 | N64 | 体育 | 1999/6/11 |
| 《马里奥高尔夫GB》 | 《マリオゴルフGB》 | GB | 体育 | 1999/8/10 |
| 《马里奥聚会2》 | 《マリオパ-ティ-2》 | N64 | 聚会 | 1999/12/17 |
| 《马里奥网球64》 | 《マリオテニス64》 | N64 | 体育 | 2000/7/21 |
| 《马里奥故事》 | 《マリオスト-リ-》 | N64 | 动作角色扮演 | 2000/8/11 |
| 《马里奥网球GB》 | 《マリオテニスGB》 | GBC | 体育 | 2000/11/1 |
| 《马里奥聚会3》 | 《マリオパ-ティ-3》 | N64 | 聚会游戏 | 2000/12/7 |
| 《超级马里奥A》 | 《ス-パ-マリオアドバンス》 | GBA | 动作 | 2001/3/21 |
| 《马里奥赛车A》 | 《マリオカ-トアドバンス》 | GBA | 赛车 | 2001/7/21 |
| 《超级马里奥A2》 | 《ス-パ-マリオアドバンス2》 | GBA | 动作 | 2001/12/14 |
| 《超级阳光马里奥》 | 《ス-パ-マリオサンシャイン》 | GC | 动作 | 2002/7/19 |
| 《超级马里奥A3》 | 《ス-パ-マリオアドバンス3》 | GBA | 动作 | 2002/9/20 |
| 《马里奥聚会4》 | 《マリオパ-ティ-4》 | GC | 聚会 | 2002/11/8 |
| 《超级马里奥A4》 | 《ス-パ-マリオアドバンス4》 | GBA | 动作 | 2003/7/11 |
| 《马里奥高尔夫家庭版》 | 《マリオゴルフファミリ-ツア-》 | GC | 体育 | 2003/9/5 |
| 《马里奥赛车 双重冲击》 | 《マリオカ-ト ダブルダッシュ!!》 | GC | 赛车 | 2003/11/7 |
| 《马里奥&路易RPG》 | 《マリオ&ルイ-ジRPG》 | GBA | 动作角色扮演 | 2003/11/21 |
| 《马里奥聚会5》 | 《マリオパ-ティ-5》 | GC | 聚会 | 2003/11/28 |
| 《马里奥高尔夫A》 | 《マリオゴルフ GBAツア-》 | GBA | 体育 | 2004/4/22 |
| 《马里奥VS大金刚》 | 《マリオvsドンキ-コング 》 | GBA | 动作解迷 | 2004/6/10 |
| 《纸片马里奥RPG》 | 《ペ-パ-マリオRPG》 | GC | 动作角色扮演 | 2004/7/22 |
| 《超级马里奥弹珠台》 | 《ス-パ-マリオボ-ル》 | GBA | 弹珠冒险 | 2004/8/26 |
| 《马里奥网球GC》 | 《マリオテニスGC》 | GC | 体育 | 2004/10/28 |
| 《马里奥聚会6》 | 《マリオパ-ティ-6》 | GC | 聚会 | 2004/11/18 |
| 《超级马里奥64DS》 | 《ス-パ-マリオ64DS》 | NDS | 动作 | 2004/12/2 |
| 《马里奥聚会A》 | 《マリオパ-ティ-アドバンス》 | GBA | 聚会游戏 | 2005/1/13 |
| 《马里奥DDR》 | 《Dance Dance Revolution with MARIO》 | GC | 热舞 | 2005/7/14 |
| 《超级马里奥竞技场 燃烧垒球》 | 《ス-パ-マリオスタジアム ミラクルベ-スボ-ル》 | GC | 体育 | 2005/7/21 |
| 《FC迷你 超级马里奥兄弟》 | 《ファミコンミニ ス-パ-マリオブラザ-ズ》 | GBA | 动作 | 2005/9/13 |
| 《马里奥网球A》 | 《マリオテニスアドバンス》 | GBA | 体育 | 2005/9/13 |

# GBA达人王

掌机无限好，达人特别多，大家比一比，谁是达人王！从本期开始，这个新开设的达人王栏目就和大家见面了，希望大家能够积极参与，展现自己的才能。这次我们为大家带来的是《银河战士 融合》和《大金刚 摇摆之王》，请大家和我们一起来评鉴吧！

# 银河战士 融合

## 全BOSS战无伤研究



GBA

| 银河战士 融合 | | |
|---|---|---|
| メトロイド フュージョン | | |
| ACT | NINTENDO | 日版 |
| 4800日元 | 2003.02.14 | 1人用 |
| 64M | 12岁以上推荐 | 无对应周边 |

文/土鸡 责编/雪人

如果让大家评选GBA上的ACT Top10的话大家会选出哪几款呢？相信不管最终的结果如何，《银河战士 融合》都一定会牢牢占据其中的一个席位。作为任天堂旗下ACT经典，不管从哪个角度来看，本作都是极其优秀的，它的画面、音乐（这里主要是指与游戏之间的搭配效果）或是手感以及地图设计均为同类型游戏中的佼佼者。与《月下夜想曲》之后的《恶魔城》作品所不同的是，《银河战士》系列以探索为主要元素，而《恶魔城》系列的主题则更多表现为收集。虽然两大系列看起来有很大的相似，实际上玩法却大相径庭（单单攻击方式就有很大的不同）。《恶魔城》里的暗道、秘室绝大多数是放置武器（道具）的死胡同，而在《银河战士》里的暗道则更多表现为区域（房间）之间的连接，可以说要是不会找路的话是不可能将《银河战士》通关的(看攻略除外）——即使你修改出所有的能力！正儿八经地走完整段通关路程绝无可能，连滚带爬才是王道呀！

似乎扯远了，今天所要研究的内容并不是关于如何跑路的，而是——怎样将一个个强大的BOSS玩弄于股掌之间（对于掌机来说，这个形容实在是太恰当了）。玩过《融合》的都知道,多姿多彩的BOSS战也是游戏的亮点之一，某些BOSS战完全可以用惊心动魄来形容。既如此，想要从众多BOSS锋利的爪牙之下全身而退到底能不能实现呢？答案当然是能！否则还写这篇文章干什么。废话少说（小编：你的废话也够多的了,骗稿费啊），研究始动！

### —— 挑战要求 ——

俗话说工欲善其事，必先利其器。这里所说的“器”并不是指有多么强大的装备，而是指玩家的操作水平。想想看吧，假如是以最强的状态来进行最低难度的话BOSS恐怕也只有被蹂躏的份了，还谈什么挑战呢？因此，我们的女英雄Samus就只能以1%收集的状态呈现于列位眼前了。至于难度的选择，总不能拿最低难度来糊弄大家吧。

目前《融合》的官方版本共有3个——美版、欧版以及日版，较早发售的美版与欧版是没有难度选择的，而最后发售的日版不但增加了难度选择，而且还多了不少的通关图。就笔者在游戏中所体会到的情况来看，美版和欧版的难度大致跟日版的Normal相当，因此选择了日版的Hard难度来作为本次挑战的目标。

## MISSION START

### BOSS 1 Arachnus X

不愧是第一个出现的BOSS呀，真是有够菜的。在它面向你的时候把枪和炮都用上吧。它



梁岚峰 汉语什么时候能成为世界级官方语言，这样汉化游戏就多起来了吧？
读者资料 男，21岁，哈尔滨市哈尔滨工程大学04－441班，150009

发出手刀时只要轻轻跳一下就可以躲开了；它吐火时则必须抓住两边的悬杆来回避了。



打掉BOSS第一形态后它会露出核心部分，这种形态只有用导弹攻击才有效。当核心朝Samus靠近的时候就跳起来回避，一般情况下要跳两次，然后用导弹轰，只要不断重复跳两下——发导弹的过程即可轻松获胜。如果导弹用完了就用枪攻击其核心，再看准机会吸收它放出来的绿色X寄生体来回复弹药，往后的BOSS核心形态只要是与此BOSS相同的话都可以用这个方法来应付。

## BOSS 2 Chozo Core – X



这个BOSS就爽快多了，直接以真面目示人。不过跟刚才所不同的是它多了一只眼睛，而且只有用导弹攻击眼睛才有效，并且在打中其眼睛的同时它会放出光束来反击。因此，在放出导弹之后就要立即跳起来回避它的光束，要不然被打中了可是很痛的哟。此外，这个BOSS有攻击死角，我们可以利用它的"盲点"来轻松将其击败（录像中所演示的正是这种取巧打法）。

## BOSS 3 Eyeball Crustacean X



由于只有从它的正下方攻击才有效（阴险的方式），因此当它在空中张开那可爱的脚丫时就要不失时机的用蓄力光束来给它洗洗脚，几个回合即可了事。核心部分的处理方式同BOSS1，感觉这个BOSS比BOSS1还菜。

## BOSS 4 Serris X

由于地形的缘故决定了我们必须要找到一个好的攻击点，毕竟总不能跟着它转来转去吧？经过多次的尝试后，笔者发现右边的梯子顶端是个不错



的选择（虽然这个位置也并非绝对的安全），接下来就是看准时机以蓄力光束往其颈部给予痛击了。至于为什么是颈部而不是头部呢？因为颈部比头部脆弱啊(相信各位也是如此吧)，只要打得够准的话2发蓄力光束即可将其搞定。当然了，打头也是可以的，只不过要多开几枪罢了。核心部分的处理方式同BOSS1。

## BOSS 5 B.O.X.Security Robot



假如不知道打法的话，此BOSS可够让人郁闷一阵子的了。由于BOSS只有正上方才有攻击判定，因此，悬挂在天花板上攻击是比较好的方法。与BOSS的距离应保持在斜枪刚好能打中它中心的位置（自己掌握吧），当BOSS将中心关闭的时候就要小心一点了，这表示它将要放出燃烧弹。这时应该往后退一点，当它投出燃烧弹之后就尽快朝BOSS靠过去（当然了，是从上面），对好位置后蓄力光束+导弹双管齐下，用不了半分钟就可以结束战斗了。

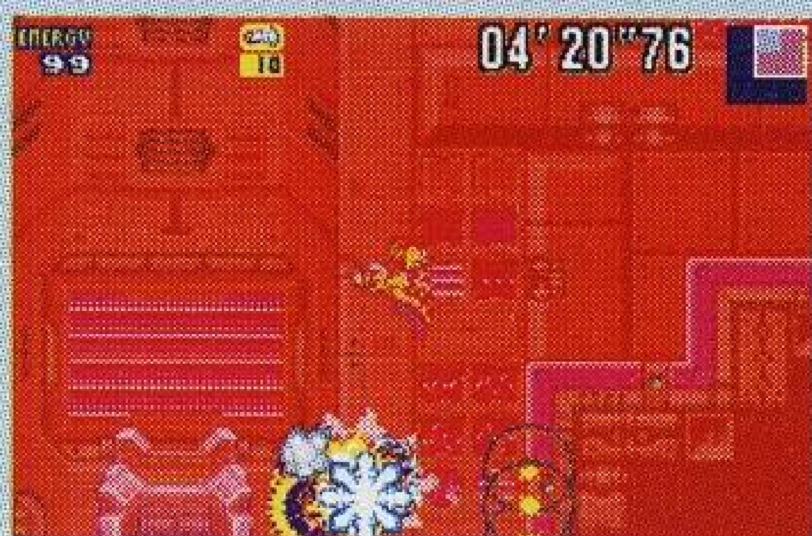
## BOSS 6 Giant Core – X



跟打BOSS4一样需要事先找到一个好的攻击点，毕竟Samus的移动能力不如BOSS，在这里笔者同样选择了右边的角落来作为根据地。只要蹲下来后以L键调整角度后用蓄力光束（导弹对其无效）攻击BOSS即可，也是很简单的一场战斗。

核心部分的处理方式同BOSS1。

## BOSS 7 Human Core – X




呵呵，有时间限制了，在时限内要找到BOSS并将其击败才能继续推进剧情，因此一路上不要与杂兵过多纠缠哟。此BOSS可以用对付BOSS2的方法来应付，不过在录像里笔者用的是硬扛打法（节省时间嘛）。

| 胡浩 | 掌机，想说爱你不容易。但正是因为如此，才使我更加珍惜你。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，19岁，浙江省宁波市集仕港镇集仕西路西鹤楼405室，315171 |

## BOSS 8 Mecha Spider X



让笔者非常头疼的BOSS。虽然将其打败并不很难，但要做到无伤还真是费了不少的时间。第一形态相对比较好对付。首先应该变成球缩在角落里躲过BOSS的第一轮攻击，接下来就简单多了。只要定定站在两边（左边或右边都行，只要不是中间）BOSS根本就抓不到，这个时候就要按住B键进行蓄力了。当BOSS张开嘴后应第一时间在其正下方发出蓄力光束（最好跳起来发，这样的话可以完全命中）手快的玩家还可以加上一发导弹。第一次攻击结束后往旁边偏一点（只是一点而已，不要偏太多哦），在它吐完火之后立即跳起来按住L键发出蓄力光束+导弹（手不够快的话导弹还是省了吧），打得快的话只要3个回合就能将其变成第二形态。

第二形态是最麻烦的了！在狭小的空间内面对一个高速乱窜并且随地吐痰的家伙简直就是噩梦。由于Samus的导弹储备量严重不足，因此蓄力光束成为了唯一可以依赖的反击手段。第二形态BOSS的行动毫无规律可循，完全靠反射神经以及运气来进行回避与反击，正因如此，笔者在失败了无数次之后才成功地做到PERFECT。核心部分的处理方式同BOSS1。

## BOSS 9 Mother Plant



攻击方式很有规律的一个BOSS，比起前面的机器蜘蛛，它可好说多了。对付BOSS的第一形态只要站在中间的平台不断地用蓄力攻击并时不时地清理左边的花粉即可。

第二形态的BOSS同样也是很简单的。它射出的光束如果是上边的我们就蹲下来，如果是下边的就跳起来，简直太容易了吧。

核心部分的处理方式同BOSS7，注意保持与BOSS的距离。

## BOSS 10 Nightmare X

这是一个HP暴多的BOSS，要做好持久战的准备。



第一形态的打法很有讲究。首先应随时做好蓄力的准备，免得该出手时出不了；然后用蓄力光束攻击它两次；接下来用空间跳跃上到顶部，这时候BOSS会傻乎乎地跟上来。当BOSS快到达顶部时我们就应该快速落下，落地后立即在BOSS的正下方跳起来给它一记重重的蓄力攻击。这时候你将会发现BOSS下落的速度大大降低了——因为它改变了重力！在这种情况下导弹根本就没办法命中BOSS，因此应该抓紧时间用蓄力光束朝它猛攻。在5、6次的蓄力攻击之后BOSS第一形态的HP也所剩无几了，再加把劲即可迎来与BOSS的第二形态战。

与BOSS第二形态的战斗概括起来只有一个字——绕！需要时刻保持在左侧的梯子处与其周旋。每当攻击4、5次之后就要跳到它的后方，落地后稍等半秒钟再跑回左边的梯子处，如果BOSS停下来就向它攻击，如果它跟上来就继续跟它绕，这种是顺时针的正绕法。除此之外还有逆时针的反绕法，不过反绕法比较耗费时间，因此我并不推荐。第二形态大约需要50发蓄力光束才能解决(真不愧是噩梦呀)。核心部分的处理方式同BOSS1。

## BOSS 11 B.O.X.Security Robot X



跟这个家伙的二度重逢也是以枪炮来打招呼的，跟上次不同的是双方的实力都有所增强，所没有改变的是BOSS的AI(仍然是那么的弱啊)。

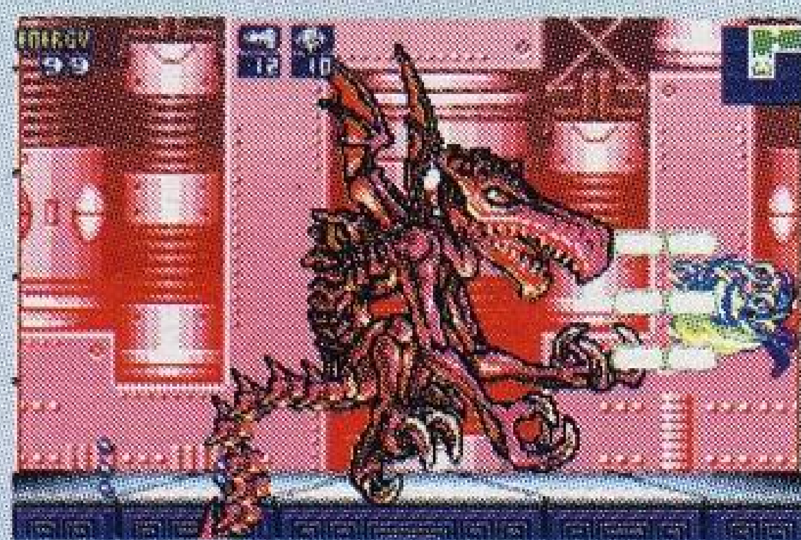
由于场景中的水面是带电的，因此，将天花板的豆腐渣墙壁炸开就成为了最先要做的事。有了容身之地后就好办多了，但仍是应该以左边为据点来对BOSS做出攻击（相信谁都不会特意爬到右边的角落攻击吧）。在天花板处开枪可以轻易地把BOSS放出的跟踪导弹打掉。由于BOSS会跳来跳去，因此在它的正上方攻击就显得不那么明智了，斜线攻击才是稳妥的做法，不过斜线攻击对射击的精度要求较高，水平不够的话就要多练练了。



| 刘帅 | 虽然我没有掌机，但有朝一日我一定会拥有一台。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，15岁，秦皇岛山海关西品洼村50号，066000 |

核心部分的处理方式同BOSS7，注意保持与BOSS的距离。

## BOSS 12 Ridley X



这个BOSS的来头可不小哦，笔者还是简单的给大家介绍一下吧。

Ridley——宇宙空间海盗的首脑之一，与女主角Samus有着不共戴天的血海深仇（正是它杀害了Samus的双亲）。在初代的《银河战士》里Samus曾将其击败为双亲报了仇；在前代作品、不朽之神作——《超级银河战士》中Samus又再次将其击倒（这样看来，它杀了Samus双亲，而Samus杀了它两次，双方也算是扯平了）。而在本作中出现的Ridley X则是X寄生体吸收了Ridley的DNA所生成的克隆体(同样的例子还有，稍后我会说明)。

好了，接下来说说BOSS的应对方法。整场战斗应以速战速决的原则来进行，因为BOSS的攻击方式实在是太霸道且太多样化了，跟它玩持久战无异于找死。因此在开局阶段尽量多打它几下，否则当它变红发狂后你就会后悔为什么在它没生气之前不多踏它一点血了。

当BOSS在空中乱叫的时候就要十分地注意了，这表示它很有可能使用尾巴攻击。此时应毫不犹豫地变成球，要不然等到BOSS将架势完全摆开之后恐怕想躲也来不及了。

躲避BOSS攻击的整个过程应在球形态下来完成。一来被打中的可能性大大降低；二来就是球形态比较灵活，最重要的是你不用担心BOSS的爪子攻击(被它抓住的话必死无疑)。BOSS的尾巴往地上一戳一戳的时候要看准机会从它尾巴的攻击间隙中穿过；BOSS将尾巴甩来甩去时就离它远远的；如果BOSS吐出火球就滚向BOSS的远处（BOSS在左就往右滚，BOSS在右就往左滚）。

躲过BOSS的攻击之后就轮到我们反击了。需要特别指出的是我绝对不推荐使用蓄力导弹来攻击，因为蓄力时间太久并且效果很不理想，只有蓄力光束才是我们的杀手锏。一般情况下大约需要15发（完全命中）的蓄力光束才能将它打回原形。核心部分的处理方式同BOSS1。

## BOSS 13 SA－X

通过游戏片头的剧情我们知道，X寄生体侵入了Samus的神经中枢，因此，SA － X是Samus最强形态下的克隆体。面对着最强的自己，Samus究竟有没有胜算呢？答案似乎只有一个……



SA － X虽然拥有着Samus所有的能力，可惜碰上了正主，在正版的面前盗版也只有干瞪眼的份了。只要遵循打一枪换一个地方的原则，那么打SA － X也比切菜难不了多少。解决第一形态需要16发蓄力光束。

第二形态更加不值一提，有谁认为一个只会慢吞吞跳来跳去的家伙能对我们的Samus姐姐造成什么威胁吗？3发蓄力光束足以送它归西。

核心部分的处理方式同BOSS7，注意保持与BOSS的距离。

## FINAL BOSS Omega Metroid




终于到最终战了，由于有时间限制，因此不要在路上浪费时间。最终BOSS还是很好对付的，因为它只会一招，而我们只需要开两枪、往后退、再开两枪、再往后退不停地循环，很快就能彻底地将它摧毁，接下来就可以欣赏通关画面了。

## —— 后记 ——

《银河战士 融合》毫无疑问是GBA上的极品ARPG之一，其在欧美地区的人气度绝高。不过在国内的人气似乎并没有达到应有的高度（大家该不会只玩《恶魔城》吧），也许是因为难度太高的缘故吧。在此，我以一个骨灰玩家的身份向广大动作游戏爱好者推荐这款制作精良的ARPG强作，相信它不会让你失望，最后祝大家能玩到更多心仪的游戏！

本文在成文过程中得到了Stage1任天堂专区AD及ORO_DeviL的帮助，在此表示感谢。

文 业余杀手 责编 方舟

# 大金刚 摇摆之王





| 大金刚 摇摆之王 | | |
|---|---|---|
| Donkey Kong – King of Swing | | |
| ACT | 任天堂 | 欧版 |
| 29.99欧元 | 2004.02.04 | 1-4人用 |
| 128M | 全年龄 | 对应通讯线 |

GBA

## 时间挑战模式研究

《大金刚 摇摆之王》是任天堂在GBA上继《瓦里奥大回转》，《耀西的万有引力》后的又一款极具创意的游戏，其独特的操作方式弱化了以往十字键在动作游戏中的作用，取而代之的是利用L和R键控制方向和进行移动，这样就极大地简化了操作，使任何人都能轻松上手。不过，作为任天堂的游戏也绝对没有那么简单，非常具有研究价值，时间挑战模式就是考验操作的最佳场所，想要取得好的成绩就一定要进行认真研究和练习。



## 操作技巧





由于本作的操作十分简单，所以在游戏中并没有太多复杂的操作技巧，提高成绩的关键主要体现在对于路线的把握上。

**一、左右键的使用：**虽然L和R键的功能可以完全代替左右键，但是在跳到空中时为了不影响抓住支点，还是需要用左右键对方向进行微调，尽管幅度不是很大而且有些不好控制，不过有时会因此抓到更远的支点，对快速过关起到非常关键的作用。

**二、攀爬的方向：**游戏中最快的前进方法并不是像教学关中演示的那样以一只手抓住支点为半径转动，两只手反复交替向上爬，而是在抓住支点后就立刻松开，减少旋转的时间，利用松开支点时的腾空不断向上爬，这样只要有节奏地轻点L或R键就行，不一定非要交替的按。不过要节约时间就一定得控制好前进的方向，可以通过轮流使用两只手和调节按键时间的长短来调整角度，使前进的方向尽量保持一条直线上。

**三、目押操作：**为了节省时间，游戏中要尽可能少地使用蓄力攻击，以躲避敌人和障碍物为主，这样往往需要用精确的操作从比较狭窄的地方通过，这就需要通过事先精心的设计，选择好要抓哪个支点和用哪只手去准确的抓住才行，一定不要急于求成只用距离较近的手抓支点，这样由于旋转方向不同，即使再迅速的松开支点，起跳后的角度也会产生偏差，从而背离了目标，而等旋转一圈再重新调整角度又会浪费很多时间。

**四、关于爆气：**进入爆气状态后既无敌又能提高速度和跳跃高度，可以极大地缩短过关时间，不过却要消耗20个香蕉，而在时间挑战模式中由于不能继承其他关获得的香蕉，所以很难进入爆气状态，这样就需要权衡是否有必要绕道去获得更多的香蕉以进入爆气状态。



# 丛林世界



## Banana Bungalow

**最好成绩：0'22"58**

**第一区域：**作为游戏的第一关，没有什么特殊的机关和道具，支点也比较密集，此处可以用来练习前面讲到的快速攀爬技巧，尽量以直线向出口前进就行。

**第二区域：**和第一个区域没有什么差别，只是多了一个杂兵，要注意稍向右边躲避一下。终点前一定要选择好跳出的角度，不要跳得太高，否则大金刚缓慢的降落速度会浪费不少时间。



## Tropical treetops

**最好成绩：0'23"65**

**第一区域：**和第一关比起来，支点变得稀疏了一些，注意提前判断好要抓的支点就行，迅速通过依然没什么困难。

**第二区域：**这里出现了移动的支点，移动时更要集中精力，不要抓空。两旁的轮胎对节省时间没有任何帮助，不用理睬，最后抓旋转的绿色点上平台。



▲利用空隙躲过敌人。

**第三区域：**从这里开始，出现了较多的敌人和挡路的木桶，要设计好路线尽量躲避以节省时间。第二块移动版块直接跳过，上面的木桶从右侧绕开，三个敌人可从中间的空隙突破。

## Contraption bungalow

**最好成绩：0'29"22**

**第一区域：**敌人的移动范围比较大，不过行动路线固定，只要掌握好他们的规律就就可以直接跳。

**第二区域：**出现一种需要双手抓住才能开启的开关，可以在上面顺便蓄力。在打破木桶后立刻按L或R键可以在攻击完木桶弹回来时就抓住支点继续前进，最后一个开关没有必要使用，可以直接抓到上面的支点过关。

**第三区域：**此部分是节约时间的关键，利用第一个旋转机关来到右侧并用右手抓上面的旋转机关，竖直偏右利用上方的轮胎反弹抓上升过关，注意反弹的角度需要练习一下。



▲大致的角度如图。

## Puzzling Pyramid



**最好成绩：0'24"72**

**第一区域：**本关开始时出现了一种类似阀门的机关，需要用一只手抓住旋转后才能移动上面的机关。不过第一个阀门完全没有必要使用，可以利用石板两侧的空隙通过。第二个阀门处则是个关键点，这里需要垂直向右并撞向右边的敌兵，这样利用受伤反弹所增加的一点高度正好可以抓住上面的部分，并在木桶右侧用右手连续抓两次到达平台。

**第二区域：**这个区域的阀门会和支点一同旋转，为了尽快调整好自转和支点旋转的位置以继续前进，比较快的通过方法是用一只手转动阀门，大约四分之一圈后，当有支点高于阀门时再立刻用另一手抓住该支点起跳。



▲大家来握个手。

**第三区域：**此处利用了一个技巧，就是这个敌人抓支点的手部并没有攻击判定，所以可以用右手抓敌人左手的支点上去，而此时那个鳄鱼还会帮你拉开关，看来握手的确会增加好感度。



# 西部世界



## Necky's Canyon

**最好成绩：0'30"75**

第一区域：开始后需要用石块砸开挡路的石壁，当然也可以在石壁旁使用蓄力攻击将其打破，不过比较浪费时间。由于一个石块不能一次砸开两块石壁，所以要想用最少的时间通过这里，无疑要准确无误地用四个石块砸开石壁，而且选择砸石壁的上下两端成功的几率会大一些(用右手扔石块就砸底端，用左手则反之)，扔出最后一个石块后别忘了蓄力以缩短通过的时间。

第二区域：这里相对比较简单，尽量躲避敌人前进，很快就能通过。



▲从木桶下面走会比较快。

第三区域：这个区域出现了抓住一段时间就会脱落的支点，所以操作要更加敏捷，开始的木桶和敌人不必用石块消灭，完全可以从下面的支点通过，不过操作要非常精确，要用左手尽量抓靠近木桶的支点才能过去。之后就没什么难度了，只要一直抓着有裂缝的支点前进就可以到达终点。

## Cactus Woods

**最好成绩：0'35"15**

第一区域：第一个区域没有什么难度，小心躲避敌人前进就行。

第二区域：仍然要以躲避为主，不过场景更加曲折，出现的敌人活动范围也很大，前进会更加困难。



这里被两个带刺的墙壁分成三部分，第一部分只要一直向右走，利用走出平台边缘时的跳跃顺势向右上方前进就能躲过敌人，第二部分只有一个敌人，用右手抓顶部的支点从敌人上方过去，第三部分的敌人最为密集，要节省时间最好赶在顶端来回移动敌人之前过去，难度很大一定要控制好方向。



第三区域：开始时的木桶只要在一次跳跃后的最高点蓄力就能打破，之后的甲虫非常厉害，想顺利通过动作一定要快，在蓄力打破木桶被弹回后要直接抓到下面的红色支点继续前进，否则很容易被甲虫攻击，剩下的三只甲虫也同样对付，然后就可以过关了。

## Treacherous Twister

**最好成绩：0'30"10**

第一区域：本关要注意龙卷风对攀爬飞行角度的影响，前两个敌兵连续右手再换左手就可以躲开，最后一个敌兵比较难对付，最好停顿一下再前进。

第二区域：比起前一区域，这里龙卷风的影响更大，加上有旋转的风车，给抓取带来了很大难度，所以最好事先记住风车转动的时间规律，以后还是沿右边前进，注意最后一个小风车，只有用右手抓取才能较容易地到达终点。

## Madcap Mine

**最好成绩：0'35"90**



第一区域：第一个扳手掰4次到右边版块，然后不管第二个扳手直接抓第三个扳手上升，第四个扳手抓一下到达平台。

第二区域：因为传送带会令大金刚不断下降，所以要尽量减少抓取时间，而上面的敌人也要提前作出攻击准备才能快速消灭。

第三区域：此处的机关比较特别，需要转动扳手才会出现下面的着陆点，而且还会逐渐消失。为了作到最快，我们只能旋转一次扳手，其实这个时间也是足够抓到的，但要注意的是，此时的抓取位置需要十分的精确，稍微一点的偏差都会造成失误，所以此处的难度还是比较大的，而最后一个扳手需要掰3次，并在右边的版块边缘用右手反向上平台。



# 绿水世界



## Risky Reef

**最好成绩：0'56"25**



第一区域：除了水中个别点有些摆动外，没有什么难点。

第二区域：此部分的路线也很单一，但路程中有很多的敌人，逐一消灭会浪费时间，所以要尽量躲避，观察好敌人的行动路线后还是很容易的。

第三区域：首先进入头上的大炮筒，发射后利用旋转的支点来到上方，此时需要打破问号桶才能到达终点，注意一下最后的角度即可。

## Lockjam Falls

**最好成绩：0'27"88**

第一区域：因为开始后两旁的鱼会同时飞出，而且速度很快，所以前三次抓取都很重要，第三次最好抓图中的点，这样能较轻松地躲开所有的鱼。



第二区域：注意抓取时间要快和点的移动即可。

第三区域：注意旋转的机关需要用相应的手抓取才能被旋转出去，机关上旋转的速度会比较快，要看好松手时的角度，只要角度适当，前四个机关是可以一次性通过的，最后着陆时也要看好角度，不然被发射出去要很久才能落地。

## Kremling Kamp

**最好成绩：0'36"32**

第一区域：开始向上攀爬并利用右侧木桶反弹到敌兵下方的轮胎上，注意此处着陆需要十分精确，不然会遭到攻击，然后利用这个轮胎弹到右侧轮胎竖直反弹上平台。

第二区域：此部分需要消灭问号桶，开始后跳起右手抓住石头，左手抓支点旋转，在角度正确时抛出石头攻击问号桶并松开右手飞出抓住出现的支点，这种左右连续抓取松开的操作开始会较难上手，但以后还会用到，并更加复杂，所以最好能熟练掌握。第二个问号桶用攻击打破后在新出现的红色支点上抓取石头上抛打破第三个问号桶，而最后一个问号桶不需要破坏，而可以当作落脚点。



第三区域：绕开蝙蝠到达上面的轮胎，向上反弹后再躲开一个敌兵即可过关。

## Ship of Souls

**最好成绩：0'30"98**

第一区域：开始后利用第一个大炮作反弹并注意抓点的时机即可抓住第二个大炮发射的炮弹，以其为支点抓第三个大炮的炮弹，并跟随其到达对面平台。

第二区域：比较困难的区域，幽灵的行动没有规律，只会不停地向你靠近，只有在大金刚抓住支点时幽灵会出现透明状态，所以开始后要快速调整好攻击角度破坏第一道中间的木箱，而第二道木箱最好破坏上方的木箱，不过此时大金刚应该至少被3个幽灵包围了，所以此时最好不要忙着破坏木箱，而是抓住支点等待幽灵靠近，并和木箱一起消灭，否则幽灵太多是无法通过第三道木箱的。

第三区域：纯粹考验手感的区域，抓住机关的一个支点后，会以这个点为中心产生新的点，所以快速过法即是先用右手有节奏地快速连点，一定次数后可用左手调整一下方向。



# 冰雪世界

## Cold Cold Forest

**最好成绩：0'37"13**

第一区域：不要畏惧敌人攻击，只要攀爬速度够快是可以全部躲开的，但要注意最上方的敌人比较碍事，需要小心躲避。



第二区域：进入大炮筒

| 钱亦超 | PSP以画面称霸，NDS以游戏称雄。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，14岁，苏州市立达中学初二(1)班，215000 |



后迅速调整好方向，从轮胎空隙中发射出去，躲开一个敌人后，最后靠近平台的敌人要靠轮胎反弹躲开。

第三区域：本关开始的造型是一棵圣诞树，而大金刚就要利用圣诞树上悬挂的轮胎反弹上升，不过踩轮胎的位置需要仔细把握，因为有一些偏差反弹后就会差出很远，最后还是沿着中路攀爬，不过注意要小心躲开大炮筒和敌人。



## Raging Ravine

**最好成绩：0'45"97**

第一区域：路线看似复杂，但还是有捷径的，进入第一个大炮筒后瞄准右边的墙壁发射即可直接进入上面的大炮筒，然后同样向右边墙壁发射，就能进入上面中间大大炮筒，然后不用瞄准马上发射就会被轮胎反弹到右上的大炮筒，瞄准左上方，待障碍物移动后可直接发射到过关平台。



第二区域：开始后第二个敌人一定要消灭，这里还是用到前面提到的左右连续方法，注意最后一个在活动平台上利用右面的墙壁反弹就可以到达终点。

第三区域：本区使用了一种难度较高的技巧，空中抛接连续技。所谓连续技就是利用大金刚抛出物体后可以再次抓取的特点来将物体在大金刚移动中不断抛接运输物体，因为炸弹是要抓取后才被点燃的，所以为了快速过关，就需要利用第一个炸弹去破坏问号桶，具体操作如下，首先左手旋转，右手抓炸弹，在旋转到竖直方向时抛出炸弹，然后马上松开左手，目标上方露出的那个支点，利用反弹在空中用右手接住炸弹，并用左手抓住右侧的绿色支点将炸弹抛出破坏问号桶。这套动作每一步都有很大难度，只有多加练习才能完成。上面的炸弹就比较简单，注意爆炸前提前飞出就可以了。



## Underwater Ruins

**最好成绩：1'08"40**

第一区域：很简单的区域，注意水中支点会不断摆动，还有最后飞上平台的角度就可以了。

第二区域：转动扳手后墙壁会向两边分开，然后再缓慢合上，所以需要有较快的攀爬速度，第一个扳手转4次即可，第二个扳手需要转5次，然后双手抓机关飞出上上面平台。



第三区域：此部分需要用双手开动机关才会出现后面的道路，正常前进即可，后面的针刺地形是可以直接飞过去抓下一个双手机关的，然后向下继续开动下一个机关，这时可以顺便消灭机关附近敌人方便移动。

## Ice Castle

**最好成绩：0'40"62**

第一区域：冰面上的攀爬有很大的惯性，但只要做到快速抓取就不会对速度有影响，还有攻击木箱时一定要计算好惯性因素提前蓄力。

第二区域：开始后马上向前走，取得香蕉后向右跳起即可躲过第一个敌人的攻击，然后继续前进，利用平台边缘自动飞出躲过第二个敌人的攻击，第三个敌人比较麻烦，还是利用前面的方法抛石头消灭掉。



第三区域：之前按照前面的步骤移动的话，在图中位置就可以取得20只香蕉，然后爆气，之后就可以无视敌人，并可以直接跳上上面的版块从而快速过关。



# 最终世界

## Booster Barrel Skyway

**最好成绩：0'40"62**



第一区域：非常独特的一关，也比较简单，只有一个区域，而且没有支点，要靠火箭桶前进。本关开始时有较多的香蕉，所以进入火箭筒后，一定要尽量多的取得香蕉，以尽早进入无敌状态加快速度，当然也不要绕太多的路，在香蕉最为密集的区域加满20个就行。然后就可以无视敌人，只需要稍微调整方向躲避刺球，尽量保持竖直方向上升。终点前是本关唯一的难点，由于火箭筒着陆后产生的爆炸会将大金刚弹得很高，等其落下就会浪费比较多的时间。为了解决这个问题，可以在着陆前调整好方向，让火箭筒以斜向下的方向先去撞屏幕右侧，这样大金刚被弹出后就会直接落到地上，如果角度调整的好就可以让大金刚在弹出后落到EXIT点上直接过关。

## K.Kruizer Ⅲ Artillery

**最好成绩：0'23"88**



第一区域：开始后迅速破坏第一个问号桶，第二个问号桶可以直接跳过到达上面的版块，前面挡路的木桶不用破坏，前面计算好角度，就可以从外侧上去，但要注意这里的炮火比较密集，行动一定要迅速才能躲过。

第二区域：开始后向上取得10个的大香蕉，然后一直向右，会遇到一个炮火比较密集的地方，而且需要破坏上面的问号桶才会出现道路，不过此时应该正好取得20只香蕉，爆气后在最边缘向右飞出就可以直接到达终点平台。

## K.Kruizer Ⅲ Hull

**最好成绩：0'49"60**

第一区域：开始后起跳用右手抓一下支点，调整好角度后躲开刺球跳向右边支点，由于这个支点是顺时方向旋转，所以只要用右手轻抓一下就能抓到旁边的阀门，旋转一圈后看准时机就能跳到出口。



第二区域：从左边快速向上爬，就能第一时间躲开旋转的刺球，然后利用左边的旋转支点一口气上去，不过由于两边的刺墙比较窄所以很难把握方向，需要多练习。上去后躲开刺球用双手抓住机关，再顺势蓄力到达出口。

第三区域：这里有两条分支路线，走上面会快一些。破坏问号桶后，向上移动并用右手抓取石头，并在移动中抛出消灭掉挡路的敌人，然后再次利用这个技巧，在空中用左手抓石头右手抓支点抛石头破坏问号桶，旋转后直接进入大炮筒，发射后到达最上方，前面的障碍物可以从其上方绕开，最后破坏问号捅过关。

## K.Kruizer Ⅲ Engine

**最好成绩：1'11"58**



第一区域：作为最后一关的开始，这里非常麻烦，需要按顺序打破所有问号桶才能抓到开关，要想快速过关，就要熟悉问号桶的出现顺序依次为：前两个桶在左下角，中间右侧，右上角，正中间，右下角，左下角，左上角，上部中间，然后按照桶的出现顺序以最短的路线过去将桶打破就行，途中记得要收集香蕉，这里刚好有20个，最好不要落下，如果全部拿到会使后面区域更加轻松一些。

第二区域：这里绝对是全游戏中最难通过的区域，让人眼花的震动支点实在是让人头疼，没有什么好办法，只是靠眼疾手快。来到第二层，在来回震动的支点里又加入了刺球，如果之前的区域拿满了20个香蕉，在这里进入无敌状态，刺球不但没有威胁还可以用来垫脚，过去会容易得多。不过还是要抓紧时间，节省时间最关键的就是要在无敌结束前赶到最高处，利用无敌状态超常的跳跃直接去抓终点前开关附近支点，这样就不必进入大炮筒浪费时间了。



| 李海 | 掌机世界，不一样的世界，另类的天堂。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，31岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区沈阳街10-4号3单元601室，150001 |

# 孤岛生存指南



**孤岛冒险 LOST in BLUE**

サバイバルキッズ~LOST in BLUE

NDS

| AVG | KONAMI | 日版 |
|---|---|---|
| 5229日元 | 2005.08.25 | 1人用 |
| 不支持Downloadplay | 全年龄 | 对应触笔 |

海难中幸存的少年和少女漂流到孤岛上，宿命的相遇使他们牵手共同生存下去，KONAMI的《孤岛冒险 LOST IN BLUE》绝对是一款很棒的游戏，清爽的画面、细致的动作描写、真实的系统设定，让人全心全意地投入到孤岛生存的生活当中去。岛上充满未知的一切都是生存的阻碍，粗心的男主角大智又一脚踩坏了女主角葵的眼镜，让大近视葵寸步难行，两人要怎样克服困难生存下去，并最终逃离孤岛呢？

游戏中人物的跑动等动作用按键来控制，挖掘、捕鱼等动作用触笔操作，真是非常有代入感哦！十字键用来调整人物的面对方向，X键调出菜单，里面分为查看道具、坐下休息、制造工具和查看图鉴四个支项。当装备工具后按Y键来使用，而靠近葵的时候按Y键为牵住她的手，再按一次松手。按住B键为跑步，A键在不同模式中有多种作用。LR键用来切换上屏幕显示的画面，一共有人物状态、小岛全景和区域地图三种上屏画面。在区域地图上，蓝色的圆点代表大智，红色的圆点代表葵。




人物的身体状态一共由四项指数表示：满腹度和滋润度表明当前的饥饿和干渴程度，通过进食和饮水来恢复，滋润度降低为0时会脱水，此时无法进食；体力对从事各种活动非常重要的，攀爬、奔跑等动作都需要消耗体力，体力减为0时只能走路而无法奔跑或推动重物，坐下休息和睡眠都能恢复体力，但需要消耗时间并降低满腹度和滋润度；对人物最重要的指数是HP，当体力为0后继续行动，HP就会持续下降，降为0时人物死亡。前三项降低到30%以下时人物状态图标会变红，此时要尽快进食、饮水或休息。

小岛上收集的水果、蔬菜、蘑菇等各种植物都可以直接食用，海藻、鱼贝类和野生动物的肉等必须烹饪后食用，因此在游戏前期和长时间野外活动时要注意收集各种植物，及时补充满腹度和滋润度，此类物品的效果在下表列出。

食用蘑菇可能会导致随机出现的异常状态，食用后过一段时间才会表现出来，异常状态持续一段时间后消失。腹痛时人物满腹度图标上出现红叉，此时无法进食。中毒时人物图标上出现骷髅符号，HP和其它三项都持续减少，游戏初期食物匮乏，蘑菇资源倒很丰富，但是也很容易中毒死亡。干渴时滋润度迅速下降，兴奋时体力不会减少，困乏时会在原地睡觉，其

乌龟、螃蟹等小动物是出现在特定地点的，例如乌龟出现在丛林中的地面上，螃蟹则出现在海边的沙滩上，遇到这些小动物的几率并不算高，所以想要完成全部的动物图鉴是比较有难度的，很考虑玩家的耐心哦。

| 日文名称 | 中文名称 | 食用效果 |
|---|---|---|
| キノコ(黑) | 黑色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(青) | 蓝色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(茶) | 茶色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(橙) | 橙色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(紫) | 紫色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(红) | 红色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(白) | 白色蘑菇 | 满腹度+3% |
| キノコ(黄) | 黄色蘑菇 | 满腹度+3% |
| アサツキ | 小葱 | 满腹度+3% |
| タケノコ | 竹笋 | 满腹度+10% |
| ニンジン | 胡萝卜 | 满腹度+5% |
| タンポポ | 蒲公英 | 满腹度+3% |
| ゴボウ | 牛蒡 | 满腹度+5% |
| タマネギ | 洋葱 | 满腹度+5% |
| ジャガイモ | 马铃薯 | 满腹度+8% |
| ダイコン | 白萝卜 | 满腹度+5% |
| タロイモ | 芋头 | 满腹度+8% |
| ゼンマイ | 蕨菜 | 满腹度+3% |
| ヤシの实 | 椰子 | 满腹度+5%,滋润度+10% |
| パパイヤ | 木瓜 | 满腹度+5%,滋润度+10% |
| キイチゴ | 木莓 | 满腹度+3% |
| パンの实 | 面包果 | 满腹度+5% |
| バナナ | 香蕉 | 满腹度+5% |
| パイナップル | 菠萝 | 满腹度+8%,滋润度+10% |

中兴奋状态是相当有益的。

当人物行走到可以采集的植物边时，屏幕上会出现标记表明植物名称，生长在地面上的蘑菇、蒲公英和掉落在地上的水果都可以按A键直接取得，或者用触笔点地面，画面切换为地面特写时，把地上的东西移动到左下角的背包中即可。即使人物旁边没有植物，用触笔点地面也会出现地面的特写，偶尔能看到一些动物出现在画面中哦，例如乌龟、螃蟹等等。

游戏开始时大智的四项指数都只有25%，按L或R键把上屏幕切换成地图，地图上的棕色圆点标志着树木，在海滩附近的椰子树下能捡到一些椰子，恢复满腹度和滋润度，在地图上方能找到洞窟，以后都要以洞窟为据点来活动。然后在附近收集一些树枝和树皮，两者组合出取火器，以树枝为柴火就可以在洞窟里生起篝火烤干衣服了。目前使用取火器只能手动取火，交替按下L和R键，等右边的槽增加到一半，屏幕上出现文字提示时，对着麦克风吹气就可以了，刚开始很容易失败，只要注意不快不慢掌握好节奏就可以了，以后取火时一定要确保同时持有取火器和树枝。仔细在洞窟里搜寻能找到存放物品的地方，目前最多放置五个物品。由于暴风雨的影响，小岛上的河流湍急，无法渡河，因此第一天的活动范围很小，在附近逛逛收集些东西就回洞窟休息吧。以后每天半夜0点时自动总结当天收获，显示两人持有的物品和目前储备。

睡完一觉后恢复到满HP，小河的水已经变得清澈了，洞窟附近有浅色碎石的斜坡那里可以饮水，面对椰子树时点树干，就能摇晃树干来获得椰子，不过只能获得一个而已，吃蘑菇吧，但是如果出现异常状态导致死亡的话就只能说是运气不好了，中毒而死的情况并不少见。海水每天涨落会给海岸边带来一些贝类和海藻，收集这些东西很容易，海藻直接取得，贝类则需要从沙地里挖出来。过河之后遇到葵，由于大智不小心弄坏了她的眼镜，以后和葵一起在野外行动时就要按Y键来牵着她的手了，两人一起回到洞窟，再次生火让葵取暖，聊天后各自休息。

从第三天开始，当葵在洞窟里时跟她对话选择“ご饭にしようか”，把食材交给她，然后她就会亲自下厨，能直接食用和不能直接食用的食材都可以用来烹饪。当然，前期总是会烹饪失败，做出来的食物能恢复的满腹度与滋润度不高。以后外出时不妨多按A键调查脚下地面，有可能会获得各种用于代替调味料的物品，烹饪时需要消耗，没有调味料是做不出好饭菜的哟！调味料一共分八种，在海边沙滩上只能获得盐块，而其它地方只能获得另外七种调味料。



把葵留在洞窟里，大智一个人在附近区域探索就可以了，以免两人双双死在外面，在河对岸的区域能获得马铃薯和胡萝卜，这些东西直接给葵吃的话，她会皱眉头说东西是生的，所以如果一定要直接给葵东西吃的话，还是给她椰子吧，跟她对话时依次选择“渡すものがある”和“食べて”就可以了。探索时会遇到瀑布，但是通往瀑布的路被一块巨大的石头挡住，大智自己一个人推不动，必须集合两人之力才行，暂且先折返吧。回去时推动木头做垫脚物，就能制造出从洞窟到瀑布的捷径，

如果不带照明弹就和葵一起乘上救生艇离开小岛的话，结果就是两人在海上一起力竭，游戏自动回到标题画面。从乘上救生艇到遇到经过的轮船会经过不短的时间，所以离开小岛前一定要保证两人的满腹度、滋润度和体力全满或者非常高。

以后每次直接从洞窟外右边的路上去即可。攀登或跳跃时只要站在相应的位置，屏幕上A键旁边的字会自动变成のぼる或ジャンプ，而从高处跳下时的字是おりる，如果太高而无法跃下的话，大智就会做出摇晃的动作并发出声音，不会真的失足摔下去。



收集到木棒或竹子后就能制作矛了，如果得到石头的话，就能用磨得锐利的石头强化矛，装备矛站在海边或河边就可以捕鱼了，需要注意的是触笔下笔的位置和游戏中矛出现的位置有一点偏差，不太容易掌握，所以捕鱼的时候可能连续很多次出手都一无所获。如果把竹子带回家的话，葵就会用它来制作竹筐，以后把收集到的竹子放置到特定地点，跟葵对话并依次选择“頼みがあるんだけど”和“カゴ”，然后设定制作数量和天数，就可以拜托她制作竹筐了，经过设定天数后跟葵对话时她就会说已经制作完成了。本作中的所有工具使用一定次数后都会损坏，需要重新制作，这种设定更真实。

在海滩的尽头处偶尔可以取得一些重要物品，例如能用来装水的瓶子，放在洞窟里储水用的大桶，以及一些木材（丸太），空瓶一共能得到两个，所以别忘记经常去看看。右边海滩在退潮时可以向右通过到达一片小海滩，能够取得竹子、竹笋和一些贝类，但是要注意的是不能逗留太久，否则一旦涨潮后必须等到下次退潮才能原路返回，也就是被困在那里十二小时。每天有两次潮汐现象，相隔十二小时，而下一天的潮汐时间要推迟50分钟，现实生活中的潮汐如此，游戏中亦然。

在两个人体力都充足的时候带葵一起去瀑布那里，一路上攀爬的时候要多次借助木头垫脚，较高的高度葵是无法爬上去的。只要按下A键人物就会自己做出动作，向上爬的时候大智先把葵抱起来放在高处，然后自己爬上去，再拉着葵的手让她站起来，向下的时候大智先往下跳，同时葵自己坐下来，然后大智接住葵并把她放在地上，由此可见人物的动作描写是非常细致的。两个人把大石头推动以后，由于葵觉得累了，于是两人一起回到洞窟。大智再次来到瀑布前时会发现瀑布后的洞穴，洞穴中有个小水潭可以饮水，穿过洞穴可以到达其它区域，往左边走是丛林，往右边走是草原。

丛林中有着各种水果，还能得到木材和藤条（木のツル）。用藤条可以制作鱼竿、陷阱等，把藤条带回家后葵会把藤条制成绳子，以后需要多收集藤条制作绳子。丛林中有着通往火山口湖泊的路，在湖边能挖到陶器，带回家后葵会把陶器当成锅来用，现在暂时还无法渡过湖泊，以后带着木材和绳子来湖边就能做木筏了。制作木筏分为六个阶段，完成后就可以去湖对岸了。丛林中有一片沼泽，第一次从下方是无法渡过的，只有从上方渡过一次后，才能两边畅行无阻。

草原上有着很多野生动物，大智发现一头鹿在吃草，但是当他走近时鹿跳开了，发生过这个事件以后就可以用木棒和藤条制作弓了，有了弓以后工具制作选项中又追加箭。但是仅凭弓箭时无法捕猎的，一般来说大型动物是一箭射不死的，而且经常会出现装备上弓箭以后动物已经跑了，或者一箭惊动了动物的情况，因此必须结合陷阱来使用。用木棒和藤条做出大陷阱，安置在野生动物经常出没的地方，就有可能捕捉到动物，不过守株待兔的话往往要过很多天才有收获，甚至可能直到陷阱坏了都一无所获，所有可以尝试设置陷阱时在某片小范围内密集地设置好几个，看到动物后把动物往陷阱的方向赶。



动物被陷阱缠住后无法脱身，站在陷阱旁边用弓箭杀死动物就能获得肉、毛皮和动物脂肪（あぶら），如果抓住山羊的话，可以带回家让葵帮忙照料和挤奶，而其它动物只能杀死。动物毛皮可以用来改善床，脂肪可以用来制作火把，这样夜晚外出时视界就好多了，把脂肪带回家的话葵还会用它来烹饪。把肉带回家吃掉以后，动物骨头会放在床头，可以磨锐以后用来制作鱼竿和矛，用处和石头一样。

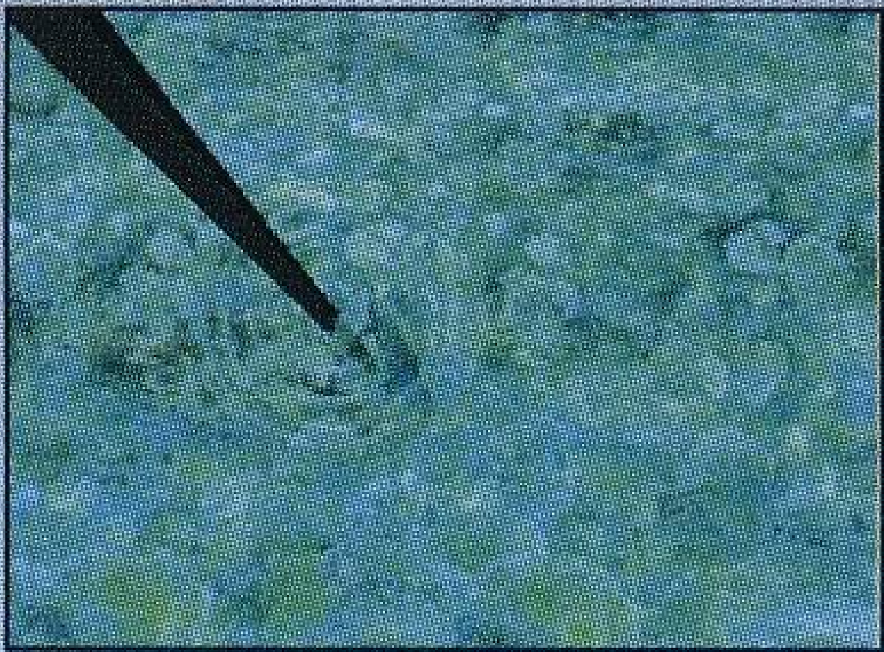
在草原上坐落着巨大的遗迹，大智欣喜地呼喊着，但是却没有任何人回应，在遗迹右边的大石块下可以挖到一块石板，带回家后葵又

把用陷阱捕捉到的山羊带回家以后，必须给葵一个瓶子，葵才能每天好好照顾山羊，如果没有水的话，山羊是会消失不见的，这样就无法取得羊奶了。

多一样烹饪道具。从草原右下角一小块单独的地方往下跳可以到达一片树林，在那里能取得鸟蛋和羽毛，羽毛用来制造箭，在树下设置小陷阱的话还有可能捕捉到松鼠之类的小动物，可以改善伙食。

探索完丛林回到家后，次日早晨葵提出帮忙添柴，以后捡到树枝都可以在洞窟中右上方的位置储备起来，葵会定时添柴，这样就不用每天取火了。另外如果带回藤条的话，还会增加木工的选项，大智可以制作各种家具，最初可以用石头做床，以后还能渐渐改善，使床恢复体力的效果增加。木工模式中屏幕上会出现一些图标，当图标开始下落时要在右边的方形区域内用触笔迅速画出一样的线条，在图标落地以前完成的话就算成功，如果能完成大多数出现的图标最后就能制作成功。这里需要一点诀窍：画线条的时候一定要非常快，限定时间是非常短暂的，图形不需要画太大，很短的横线和很小的圆圈就可以了；制作之前先存个中断存档，失败的话读档再做，熟练以后成功率就非常高了，否则会浪费原料。

跟葵对话选择“调子どぅ？”，每天一次能增加好感，如果葵回答说家里东西太多放不下，家具制作中就会追加置物架，三次改造后最多能存放20件东西，相当方便。以后还能制造桌椅和熏制器，都是通过触发对话事件来追加的。桌椅能提高葵的工作效率，但是单作出桌子来是没用的，必须再做出椅子来才能使用，这样两人吃饭的时候就可以不必坐在地上了。熏制器用来制造鱼干肉干等物品，一次制造五个，需要花费三天，把生肉和鲜鱼放在熏制器上以后，跟葵对话依次选择“頼みがあるんだけど”和“くんせい”就可以了。鱼干和肉干分为大中小三个等级，恢复的满腹度分别是50%、20% 和10%，具体制造出来的是哪一种跟放入的食材有关。



有了鱼竿以后，调查地面时除了得到调味料外还能挖到蚯蚓，没有蚯蚓当鱼饵的话是无法钓鱼的，不过能钓鱼以后也不要天天吃鱼顿顿吃鱼，收集食材的时候注意荤素皆有，免得营养不良哦！捕鱼器放置在水边就可以了，有时候去看就会发现里面有鱼，不过捕鱼器同样也是放在那天过几天以后就坏了，要重新做。至此基本工具已经齐全了，以下给出制作材料。

| 日文名称 | 中文名称 | 制作材料 |
|---|---|---|
| 火起こし器 | 取火器 | 木の皮+木の枝 |
| いい火付け | 自动取火器 | 木の皮+木の枝+弓 |
| 竹の钓ざお（A） | 竹制鱼竿A | 竹+木のツル+とつがた骨 |
| 竹の钓ざお（B） | 竹制鱼竿B | 竹+木のツル+とつがた石 |
| 木の钓ざお（A） | 木制鱼竿A | 木の棒+木のツル+とつがた骨 |
| 木の钓ざお（B） | 木制鱼竿B | 木の棒+木のツル+とつがた石 |
| 木の弓 | 木弓 | 木の棒+木のツル |
| 竹の弓 | 竹弓 | 竹+木のツル |
| 竹の矢（A） | 竹箭A | 竹+とつがた石 |
| 竹の矢（B） | 竹箭B | 竹+とつがた石+羽 |
| 竹の矢（C） | 竹箭C | 竹+とつがた骨 |
| 竹の矢（D） | 竹箭D | 竹+とつがた骨+羽 |
| 木の矢（A） | 木箭A | 木の枝+とつがた石 |
| 木の矢（B） | 木箭B | 木の枝+とつがた石+羽 |
| 木の矢（C） | 木箭C | 木の枝+とつがた骨 |
| 木の矢（D） | 木箭D | 木の枝+とつがた骨+羽 |
| 竹の手モリ（A） | 竹矛A | 竹 |
| 竹の手モリ（B） | 竹矛B | 竹+とつがた石 |
| 竹の手モリ（C） | 竹矛C | 竹+とつがた骨 |

游戏中海岸边的海藻和贝类是能每天取得的，椰子、木瓜等水果隔天能取得，藤条也只能隔天取得，所以不妨每天早上去沙滩收集食材，探索小岛和收集材料、储备食物隔天交替进行。

| 日文名称 | 中文名称 | 制作材料 |
|---|---|---|
| 木の手モリ（A） | 木矛A | 木の棒 |
| 木の手モリ（B） | 木矛B | 木の棒+とつがた石 |
| 木の手モリ（C） | 木矛C | 木の棒+とつがた骨 |
| 木のたいまつ | 木制火把 | 木の棒+あぶら |
| 竹のたいまつ | 竹制火把 | 竹+あぶら |
| ワナ（小） | 捕鸟器 | かご+木の枝 |
| ワナ（大） | 捕兽器 | 木の棒+木のツル |
| ワナ（鱼） | 捕鱼器 | かご+木のツル |



在湖边制作完木筏后就能渡湖了，湖对岸有个温泉，能恢复30%体力，对探索相当有帮助，温泉右上方爬上数级石阶后会看到两个机关，必须两个人同时踩下去才行，所以到此就先回去吧。下次带着葵一起渡过湖，在温泉边会发生事件，两人好感度高的话会一起泡温泉，能恢复体力，所以为了提高葵的好感，平时不能让洞窟的篝火熄灭使她觉得冷，每天要跟她说话，聊天时选择表现出乐观情绪的选项，一样都不能少，否则就只能在葵泡温泉的时候自己坐在远处休息，或者自己泡温泉让葵生气。另外多说一句，在葵自己出来之前绝对不要走到温泉边上去，这样也会惹她生气的。之后两人一起爬上右边的石阶，两人同时踩下机关，旁边的石壁缓缓升起，有水流通过，此时两人再一起回到洞窟，以后就是大智自己一个人在遗迹中探索了。

探索遗迹会消耗非常多体力，也会非常花时间，所以探索前必须尽量保持满腹度、滋润度和体力最高，带足食物和水，洞窟里也要有足够的储备，让葵不至于因为大智离开太久而死。从温泉处向正上方走，进入的区域有纵横交错的龟裂深缝，支离破碎的岩块之间有相距很近的地方可以直接跃过去，但是也有地方喷着带有硫磺味的气体无法通过，必须迂回前进。遗迹入口在右上方，进入遗迹后的房间里有流水，就是在双人踩下机关后从外面流进来的水，在这个地方可以饮水。房间里放置着一个箱子，把箱子推到凹陷的地板上方，箱子落下去以后就看到正面的石壁缓缓打开，由此进入遗迹内部。

遗迹里的房间地上有木箱子，当踩下机关后房间里就会有水不断流进来，直到木箱子漂浮高度刚好和机关高度一样时停止，然后就可以踩着木箱子跳过去，进入下一个房间，因此探索遗迹就需要完成用木箱子摆出通路的解谜。需要注意的是主角最多能跳过两格宽的距离，箱子上也是可以站立的，后期出现的棕色铁箱能够推动但是无法漂浮，青色石块是固定在地面上的，无法推动当然也不可能漂浮，当离开机关跳上箱子后水位就会慢慢下降，所以如果线路过长的话还没有跳到对面水位就降低了，因此必须保证路线相对比较短。除了要注意以上几点外，一定要记得节省体力，每次攀登、降下和推动箱子时都会消耗1%的体力，因此多余的行动是千万不能要的，在每进入一个房间后都可以储存一次中断存档，研究好路线后再读取中断存档重来，就可以避免多余的行动。从房间里的进水位置跳下去的话，就会直接出现在草原遗迹中，但是这样做的话全部房间都会水位上升，没有通过的房间会变得无法通过，因此必须一口气突破遗迹。

通过所有需要解谜的房间后，在最后的房间里推动两边的箱子使其落到下陷的地面内，就可以打开两边的通路，走到这里的时候应该已经花了不少时间了，携带的食物和水也消耗殆尽，还是赶紧回家吧。从左边的通路可以到达最初的房间，原路返回洞窟吧，花一天时间休息并补充各种物资，然后再次向遗迹出发。

再次进入遗迹后就可以直接通过最初的房间到达最后的房间，这次从右边出去就可以来到室外，大智在这里遇到两个身穿制服的人，他们在此巡逻防范入侵者，看样子绝非善类。地图上现在会以红色圆圈和E字母来标记这些人的方位，小心翼翼地躲过两个巡逻的人走到他们的大本营门口，会看到两个人分别把守着两个房门，看来现在是进不去的，还是先回去吧。晚上的时候大本营里会有探照灯，被来回游弋的灯光照到的话就会被抓起来监禁，算是GAME OVER，游戏自动回到标题画面，此外如果被巡逻的人发现的话也会导致这种结果，所以行动的时候要尽量小心。



通关一次以后，标题画面就会增加“彼女のサバイバル”的选项，进入后就能开始葵篇的游戏，除了洞窟前的区域外，葵无法去其它区域，所以要拜托大智收集树枝和食材，而自己只要按住Y键思考让时间飞速流逝等大智回来就可以了。

这片近邻大海的地方有个栈桥，停泊着一艘快艇，但是没有钥匙的话是无法启动快艇的。沿着右边向下走，攀上高处后再一直向左走就可以到达草原了，这是一条回洞窟的捷径。回到洞窟以后大智会兴奋地告诉葵自己遇到了一伙人，这伙人有船。接下去为了逃离小岛回到自己原来的家，就要多去那个大本营探索了。

再次去大本营的时候，两个守门的家伙站在一起说话，此时就可以趁机进入右边的门了，从这个房间里可以攀爬到横梁上，借此观察隔壁房间里的其他人，这个组织以小岛为根据地，隔天用快艇运输一些“货物”出去，组织里有着老板、监督、班长等职务，而其他人应该都是雇佣来的吧。在房梁上行动的时候尽量小心，一旦发出声音的话就会立即被抓起来。



以后隔天来大本营探索一次吧，在右边房间的柜子里能找到一套制服，穿上以后就可以鱼目混珠了，被组织的人告知见面要敬礼以后，见面时按Y键就能作出敬礼的动作。以后能渐渐得到一些琐碎的情报，例如关于快艇钥匙的所在，老板晚上说梦话的时候会说出通讯器的调频，另外在得到制服的地方还能得到照明弹。穿着制服回家的话可能会吓到葵哦，另外葵还会送给大智自己亲手制作的贝壳饰品。

有了照明弹的话，就可以达成最简单的逃离了，走到遇到葵的地方调查救生艇时，会发现风向已经改变，带上照明弹，两人水足饭饱后一起登上小艇，会自动发生剧情，两人遇到轮船经过，用照明弹引起注意而获救。此外还可以得到通讯器调频跟外界联系而获救，或者得到周围海域的海图和快艇钥匙、汽油后带着葵驾驶快艇逃离。

离开小岛后，葵根据自己在孤岛生活的亲身经历写了一本书，并且大受欢迎，成为天才少女作家，岛上的经历对她的人生观价值观起到了很大影响，在她的书里这么写道：

“这一定是一场噩梦。”我低头抱着膝盖，期望早点从这场梦中醒来，当我战战兢兢地睁开双眼时，他就出现在我眼前的柔光中。“一起走吧。”从他牵着我的手中传来温暖，冻僵的身体开始感到暖意，视线越过他的肩膀，这个小岛骤然变得美丽。

他快回来了吧，他一定肚子饿了。“吃饭吗?”当他听到这句话的时候，脸上露出欣喜又羞涩的表情，我通过他的表情和举止看到了他的内心。

“你先睡也没关系。”虽然他这么说，可我并不想这么做。因为很在意今天不能说晚安和明天不说早上好……所以今天晚上我要一直等到他回来，明天早上如果睡过头的话，他会笑着原谅我吧?

碧蓝的天空，洁白的云朵，今天的大海也很美丽，能听到阵阵海鸥鸣叫声。你从来都不提起，于是我时常会忘记逃离小岛的事情，也许每天就这样生活下去也不错吧。银色的月光洒在海面上，深沉的黑夜被染成蓝色。我想知道这个小岛上一草一木的名字，我想要呼唤记住我的它们的名字，与你一同凝视着同样的东西。

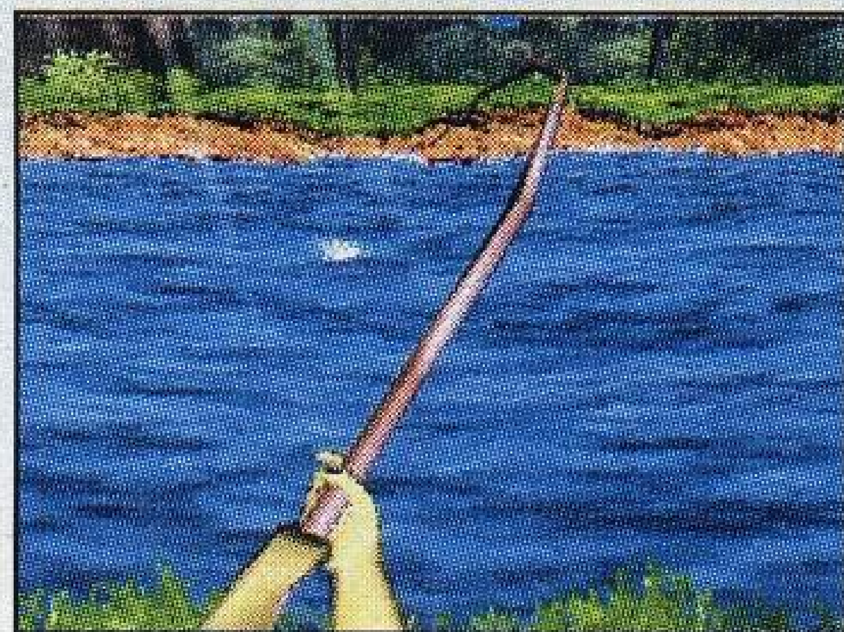
“可不要勉强自己哟。”虽然你这么说，但是我仍然想做点什么，这种坚强是我与生俱来的。现在的我已经不再惧怕任何事情，因为你就在我身边。

听说凝视着火焰能令心情安宁，因为摇荡的火焰另一边有你，所以我觉得安宁。“我第一次跟别人说这些话。”其实不只那样，我第一次觉得身边有人的时候能让我觉得愉悦，第一次觉牵挂一个人是必要的，这都是从你开始的。

“你不是孤单一人。”你只说了一句就保持沉默，语言虽然很重要，但是还能选择其它交流方法。

被雨点拍打摇曳的树枝，风贴着地面掠过，在暴风雨时跟你一起度过的时间如果能持续下去多好，如果能听到心的声音多好。在沙滩找到了美丽的贝壳，我用心地一一把它们串起来送给你，这是小岛对到来的我们的赠与的礼物。

“我只能找到这么多而已了。”你的脸上带着愧疚，虽然被饥饿侵袭，但是看着你的样子，只能苦笑一下。不知什么时候疲惫的你已经沉睡了，看着你的睡颜，我的心里充实起来，明天要一起努力呢。



早上好！快醒醒吧，这些都是秘密……

朝露使眼前的一切变得充满生机，新的一天有你的温暖，你的一天有我的声音。

你亲手发射的照明弹是迄今为止我们一起共同生活的见证，好不容易走到了今天，是我们两个一起走过的。我们最后用尽的是勇气，因为与你在一起才拥有的勇气。

文、责编/暗凌

葵篇的游戏中有烹饪模式的小游戏，得到大智找到的食材后，配合自己收集的调味料就可以烹饪了，具体操作方法与大智制作家具一样，但是需要合上NDS来模仿盖上锅盖。此外葵在沙滩上时调查地面除了得到盐以外还有可能会获得漂亮的小贝壳。

悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

文/NW恶魔城专区 水神修
责编 翔武

# 恶魔城 苍月十字架 Boss Rush 最速研究




| 恶魔城 苍月的十字架 | | |
|---|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ 苍月の十字架 | | |
| ACT | KONAMI | 日版 |
| 5229日元 | 2005.08.25 | 1-2人用 |
| 对应触笔 | 12岁以上推荐 | 与前作联动 |

苍月正式发售也已有半月了，在数天的游戏历程中，这款原本并不看好的游戏带给笔者很多异样的感动。由于时间有些仓促，未能达到自我的极限状态，而行文也不敢保证准确无误，但这都已不再重要了……本文为大家提供的是一套并未被发挥极致的初步思路，希望对正在和将要研究苍月的人们有所帮助。

本篇限于苍真NORMAL难度下。

## 系统及设定解析

苍月对前作的系统做出了很多细节的修正，所谓细节，有些就是BUG。

1.此次的战斗向灵魂系统做出了绝对的倾斜，不但武器大为削弱，魂的实用性大为增强，同时更加强调攻击方式对魔物的克制效果，最强武器配合最强战魂横扫一切的局面不复存在。

2.魂或武器，A在使用后如果中途更换B，魂的效果或手中的武器会消失，持续到硬直结束。熟悉前作的玩家会明白此设定的原由：在前作中类似做法武器B则会在一击之内继承武器A的硬直和判定并发挥本身的威力（手枪类除外），使得武器硬直数据的差别被架空。无奈制作者还是百密一疏——发动武器必杀时，更换任意其它武器，会立即变成未出招的状态，换而言之，必杀的硬直问题由此消失（此现象下文称为硬直取消法）。

3.不同于前作，攻击类战魂的效果全部与INT相关。

4.攻击判定的间隔略长，导致红蓝魂之间无法有效配合。

5.曼佗罗草不属于草系，如此牵强的设定，只能说明此魂实在太强了。

6.Boss Rush从初始即计算时间，拿到奖品才告结束，不轻松的挑战。

7.与前作不同，Normal与Hard难度下的Boss是有区别的，不需多说。

8.冲刺技能的速度过快，等于取消了跑动中的魂攻击。

## 装备及消费品

Boss Rush战需要的是有个性的装备，即某方面数据突出，全方位平衡但不顶尖的只能是废品。满足以上要求的装备有：

妖刀村正（刀系的最终武器，因硬直取消法的存在而事实上确立最强武器的地位）。

妖精剑（追加最多INT的武器，单手剑系的倒数第二把）。

死神长袍（Boss Rush的奖励品，追加大量INT，必需品）。

军神腰带（城中入镜得到的装备，追加大量STR）。

银十字架（加INT最多的装饰品）。

混沌戒指（补充MP）。

消费品只给出HP、MP完全恢复各一瓶，扣大量HP的道具一件，作用可能是自杀。

## 战斗讲解

首先要说明的是，讲解完全以满级魂为前提。

其次，本作的Boss通常都会有两套行动规律，而不同规律会直接影响战斗结果，这使得冲向极限需要相当好的运气。文中针对的是其中最有利的局面，同时列举了Boss的所有初始行动，作为大家判断局面的依据。下面给出的记录是击破Boss时系统给出的时间，除最终成绩外，不保证精确性。

**飞甲兵（1:89)**

作为本作的初始Boss，实在没有能力竞争太多的镜头。它的出场规律是斜上飞或平飞，应对这种变化只需要黄魂装被攻击后无硬直(No.50)，冲刺路过时红魂用断头台(No.49)顺便结果（断头台拥有低消耗、低硬直、大伤害的特点）。

**巴洛尔(6:65)**

在独眼的面前换斧头甲兵(No.7)、斯特拉斯(No.97)，不断扔斧头，没有必要使用蓝魂，因为时间几乎毫秒无差，如同系统解析中第四点说的。

**多米特利(14:48)**

换炸弹甲兵(No.14)，背刺(No.69)，冲到其面前扔一个炸弹，伤害成立后换妖刀村正、石巨人(No.15)，之后一次武器必杀。换混沌戒指（补充MP，后面不再重复）。

**傀儡王(20:67)**

换银十字架、转轮甲兵(No.72)、死神(No.114)、斯特拉斯(No.97)，红蓝魂同时攻击。换混沌戒指。



**达里奥(26:45)**

换妖刀村正、军神腰带，黄魂石巨人(No.15)，发动必杀打飞后，用硬直取消法，跟上空中再打，每次都要中两击，同时注意频率，过快会导致Boss浮身过高。换混沌戒指。

**拉哈布(31:87)**

放对水系生物有特效的食人鱼(No.67)。拉哈布的行动一种是原地打转，一种是向右游走，只需食人鱼两击追加武器必杀。

**被囚禁的魔兽(39:42)**

换妖精剑、银十字架、红魂投枪(No.96)、蓝魂恶魔骑士(No.95)（有特殊效果，使魔恶魔骑士会投掷攻击力相同的长枪），红蓝同时攻击。由于魔兽体积巨大，长枪在魔兽身上会形成多回判定。

**剪刀手(44:43)**

剪刀手是被不少挑战极限的玩家所诅咒的Boss，他的初始行动有五种规律之多：向前移动扔飞刀，前冲技，跳置天顶斜下冲刺，原地不动蓄力及相同前提下放飞刀，第四种是最为有利的。冲到其面前换妖刀村正、军神腰带，恶魔契约(No.48)、石巨人(No.15)。同时发动恶魔契约和一次必杀，接着多次用硬直取消+必杀，最后Boss会在蓄力发动时间静止的前零点几秒灰飞烟灭。同样注意每次必须中两击。

**火焰蝙蝠(48:73)**

血色的蝙蝠，弱点是火焰。换银十字架、炸弹装甲、黄魂无硬直，三桶炸弹即轰杀。

**镜魔(58:75)**

扔三个史来姆，黄魂换恶魔农夫，在镜子中央放妖草的守护。镜魔会因为史来姆的碰撞而停滞，便于妖草集中攻击。

**火魔(1:12:50)**

火魔的体积预示它将被投枪组合可悲地消灭，换长枪、恶魔骑士、斯特拉斯，等在房间前半部分，火魔冲天落地后向右移动，尽量靠在火魔身体旁边投枪。在此定势后火魔也有三种规律：多次冲天落地，向右平飞，原地放地火，第三种最有利。

**阿巴顿(1:17:81)**

邪恶的蝗虫指挥家，开场有三种规律：原地不动，向前小跳，向前大跳至门前，第三种情况极其少见，无奈却是最快的，在它跳起的同时移动到落点旁边，使用恶魔契约、换背刺、妖刀村正、军神腰带，配合硬直抵消法迅速用必杀切死。

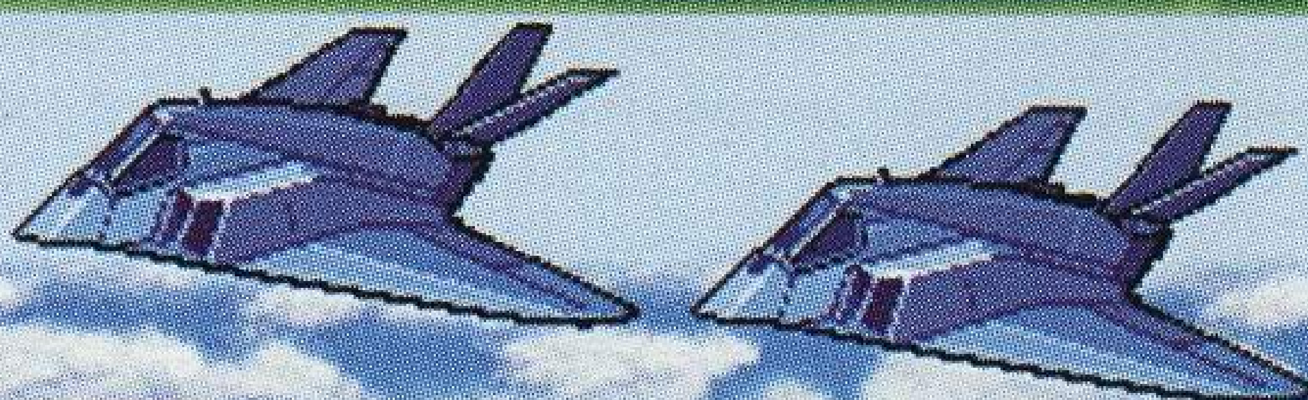
**死神(1:37:94)**

死神在本作异常强大，唯一能克制它的是断头台。其开场行动有两种：在斜上飞行绕到版边，平行移动使用前冲技，第二种比较有利。只需要注意断头台的位置和适当使用不明人形物体的魂（INT、LUK短暂上升）。

笔者最终通关时间为1分40秒68，由于时间过于紧张，未能将死神打出已知的最速18秒。在排除出现BUG的情况下，极限可能会在1分38秒左右。

| 冯禹 | 购买掌机迷，游戏全无敌，天下任我行，无人可以比！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，16岁，学生，天津市塘沽区新港路朝阳新村5-2-504，300456 |





# ファミコンウォーズDS FAMICOMWARS DS 高级战争DS 回合模式极限研究



| NDS | 高级战争DS | | |
|---|---|---|---|
| | ファミコンウォーズDS | | |
| | SLG | NINTENDO | 日版 |
| | 4800日元 | 2005.06.23 | 1-8人用 |
| | Downloadplay | 全年龄 | 对应触笔 |

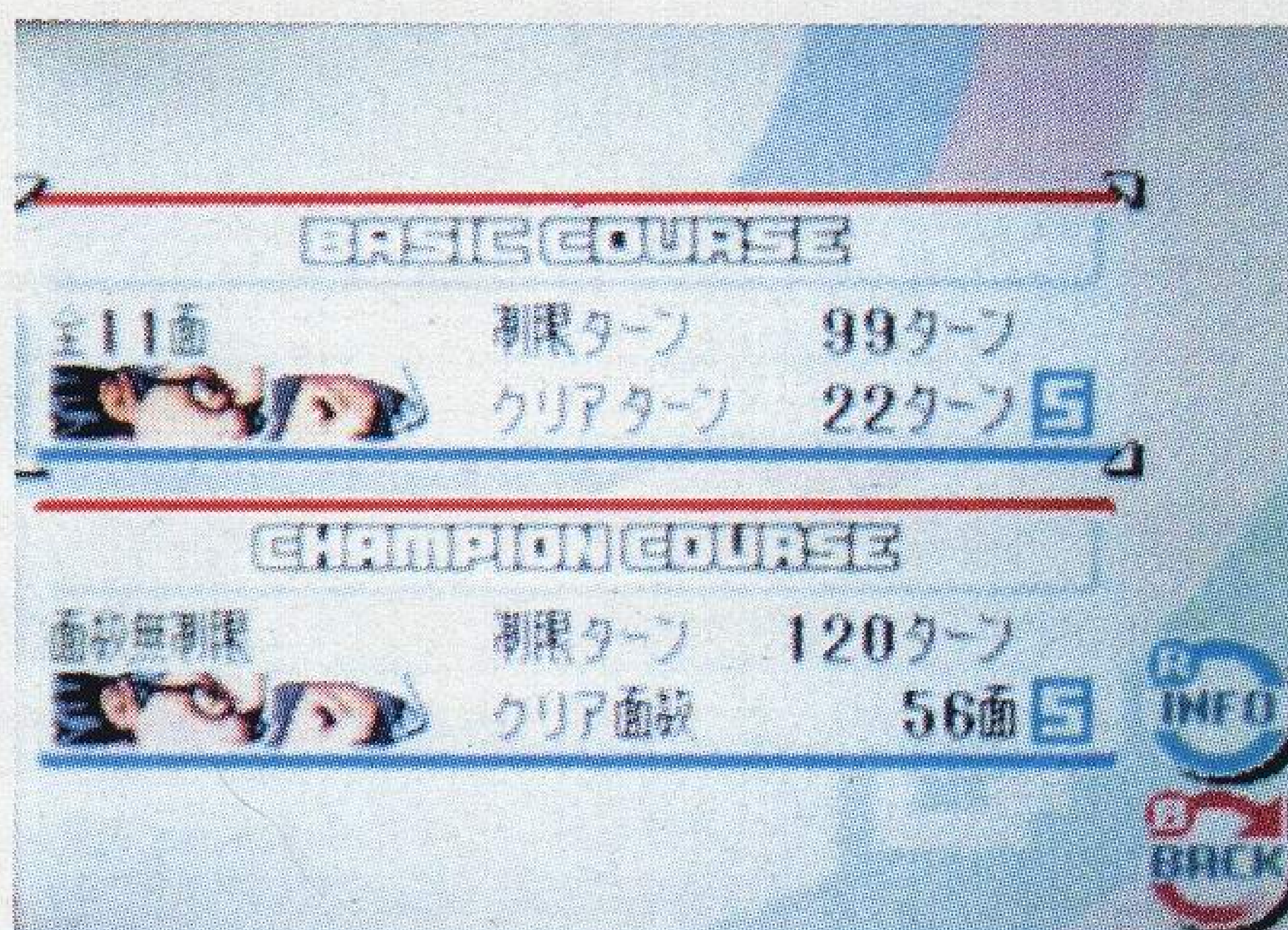
文/朱海格 责编/方舟



高级战争DS相比起GBA版来说，不仅增加了大量新要素，而且游戏模式也多出很多，其中生存模式就是玩家们不断追求挑战的重要目标之一。本文的研究重点就在于生存模式下的回合模式的打法，目的是以最短的回合数通过整个生存模式，一点粗浅心得，仅与大家分享。

◆**一点说明：**

笔者的回合模式成绩是22回合，比日本方面现在最快的记录24回合还要高一些，提升的余地应该也不是很大了。需要注意的是每张地图最后胜利的那回合并不计算在总成绩内，也就是说各张地图通过的回合数减11才等于最后的成绩。俗话说好马配好鞍，一个合理有效的战术打法离不开指挥官的发挥，选择合适的指挥官搭配，也会起到事半功倍的效果，笔者所选择的指挥官是：




▲如假包换的挑战纪录，22回合clear！

信本文的打法应该也能给您一点点启发。当然了，除非是文中指出需要S/L的部分，最好慎用SAVE功能，否则一旦有意外或者操作失误等情况发生，就会使您失去重新LOAD挑战的机会。

| 指挥官 | 装备FORCE | | | |
|---|---|---|---|---|
| 伊格尔 | 运输系移动+1 | 能量蓄积变快 | 海上攻击+10% | 幸运 |
| 多米诺 | 支援攻击1 | 支援攻击2 | 能量蓄积变快 | 幸运 |

其中伊格尔的再动和较高的个人能力是最短完成回合模式的根本，多米诺的特技在某些场合可以帮助我们节约大量时间。当然这只是一种思路，希望读者朋友看完本文的研究后，能够提出来一些其他的研究思路供我们大家分享。此外，22回合完成的记录不仅需要指挥官的合理搭配以及技巧，更需要良好的运气，但为了确保我们的成绩，所以不断的save/load也是不可避免的。即使您不喜欢S/L大法，相

## MAP1 レッドハート(红色的心) 4回合

初期我方只有两个步兵和一些运输单位，根本不可能靠武力解决对方莫普的海军，因此采取声东击西的策略，绕过对方的封锁去占领对方本部才是取胜的唯一之道。本关难度非常低，可以说是让大家热身。

**■DAY1：**两个步兵分别坐上修理船，其中上方的修理船全速沿上路前进，其余海军沿



下路全速前进，并使得莫普的部队能够攻击到我方。运输直升机向下稍作移动，工厂生产一个步兵。

**■DAY2：**上回合生产的步兵进入直升机，而沿上路前进的修理船继续前进来到对岸，降下步兵。其余部队继续沿下路前进，让莫普的海军一个个解决掉。

**■DAY3：**登陆的步兵去占领本部，剩余的部队继续冲向莫普的海军，让他杀掉。结束时切换到多米诺。

**■DAY4：**我方部队几乎被全歼，但伊格尔和多米诺也都可以使用BREAK技了。这样就大功告成，步兵继续占领本部搞定收工。

## MAP2 キャノントウ(加农塔) 5回合

敌方只有唯一一个步兵，我方初期兵力虽多，但被隔离在小岛上；而工厂距前线太远，生产部队再攻击要花大量时间。因此利用运输车运送一个步兵，配合伊格尔的再动能力发动奇袭，一举歼灭对手。



**■DAY1：**用唯一的工厂生产一辆运输车，其余部队可以不管。

**■DAY2：**运输车左移1步，上移两步；工厂生产1个步兵。切换到伊格尔。

**■DAY3：**步兵进入运输车，运输车全速向右移动；伊格尔使用BREAK技，运输车再次全速前进。

**■DAY4：**运输车继续前进到我方本部，将步兵降在本部旁的山上。切换到多米诺。

**■DAY5：**多米诺使用BREAK技，让步兵攻击敌步兵。利用S/L大法，一定要使敌步兵HP剩下2，然后切换回伊格尔。敌方接下来会攻击我方但会被反击致死，过关。

## MAP3 リペアランド(修复之地) 4回合

我方初期只有4艘破船(HP仅为4的战舰)、三艘修理船。而敌方军力强大，而且指挥官又是拥有回复能力的良，很容易浪费大量时间，在所有关卡中难度也算是比较高的。不过在我们合理的行动步骤下，4回合就足以全歼敌人！



**■DAY1：**用唯一的工厂生产一个步兵，初期配置的步兵向下移动，同时一艘修理船走到步兵附近的码头，剩余两艘修理船去修理最右侧两艘战舰。左侧两艘战舰，一艘全速前进，一艘移动到导弹发射场的右下方待机；右侧被修理过的两艘战舰分别开火，攻击对象分别是敌方的轻坦克和侦察车。

**■DAY2：**工厂生产出的步兵向右前进，另一名步兵进入一旁的修理船，修理船将他送到导弹发射台的位置上；其余两艘修理船分别修理中间位置的两艘战舰。最左侧的战舰移动到导弹发射场左下方待机，其余三艘战舰各自攻击侦察车、运输车、轻坦克。通过修理或者SL，务必要在这回合击毁敌侦察车。

**■DAY3：**开始前须确保敌方两辆新型坦克在我方战舰射程内，否则就请RETRY或者RELOAD。处在导弹发射台的步兵启动导弹，

主要目标是对方两辆新型坦克和1辆受伤的轻坦克。接下来中间两艘战舰在经过修理后，分别各自攻击敌方两辆新型坦克；最右方的战舰给被导弹袭击后的轻坦克最后一击。最左方的战舰攻击任意一个目标均可，只是不要攻击敌方的运输车。最后不要忘了让生产的那个步兵继续前进。

**■DAY4：**敌方受伤的新型坦克会合流在一起，我方用战舰集中火力击溃即可；此外重伤的运输车会搭载一个步兵，正好一箭双雕杀掉。敌方其他部队视位置不同，就近派部队歼灭之。如果之前回合的幸运攻击效果比较理想的话，现在就有能力全灭敌人。没能全灭也不要紧，让伊格尔使用BREAK技再动，解决敌人的残余势力即可过关。

## MAP4 フライハンター-(飞翔的猎手) 2回合

我方初期配置强大，而敌方仅有8架武装直升机而已。不需要什么技巧，就可以2回合轻松搞定！



**■DAY1：**两辆对空战车各自歼灭1架敌机，同时我方航母上的两架直升机也卸载下来。

**■DAY2：**两辆对空战车、航母、对空导弹各自寻找目标攻击，接下来利用SL确保两架直升机秒杀对方剩余两架直升机，从而过关。

## MAP5 カクレンボトウ(捉迷藏的问题) 2回合

本关的战斗是在阴雨连绵的群岛上展开的，虽然我方军力强大，但对方部队数量也不少，再加上视野受到很大限制，因此还是有一定难度的。不过掌握了方法就简单多了，2回合过关绰绰有余！

**■DAY1：**右下方的修理船向左移动6格，



向上移动2格；左上方的修理船向下移动2格；四艘潜艇全速向左方前进，不需要下潜。视野打开后，上下两艘战舰分别攻击右侧的侦察车，利用S/L务必要秒杀；左上方两架直升机，一架去攻击侦察车，一架去攻击自走炮；左下方两架直升机，一架放过敌自走炮不要攻击，一架攻击敌修理船。

一切就绪后，伊格尔使用BREAK技再次攻击。首先下方战舰配合直升机歼灭敌右下角的轻坦克；上方战舰解决掉左侧侦察车。下方修理船向左平移3格，发现轻坦克，两架直升机就近联合剿灭。除了第二行第三列、第三行第二列的小岛上的敌军不要攻击外，其余部队必须要完全消灭。注意整个回合的过程中，尽可能让直升机在海上地形去攻击，因为可以发挥FORCE的效果。全部单位行动完毕后，切换到多米诺。

**■DAY2：**开始前务必使敌方未受攻击的两自走炮攻击我方潜艇，使得多米诺的能量上升。接下来利用S/L大法，确保多米诺的两架直升机合击能够消灭第三行第二列的小岛上的自走炮；剩余的敌军，只需要两艘战舰和两艘直升机一拥而上，即可解决。注意结束本关的时候一定要让多米诺的能量蓄满，为下一关做好准备！

## MAP6 コドクノヒーロー-(孤独的英雄) 1回合

本关说简单也简单，说难也难。因为我方初期配置只有一个步兵，但敌方军力却无比强大。但有了多米诺的SPECIAL BREAK在，一切问题迎刃而解。

**■DAY1：**多米诺使用SPECIAL BREAK，占领敌本部直接过关。如果上一关没做好准备的话，那么就得多花1回合才能够完成。

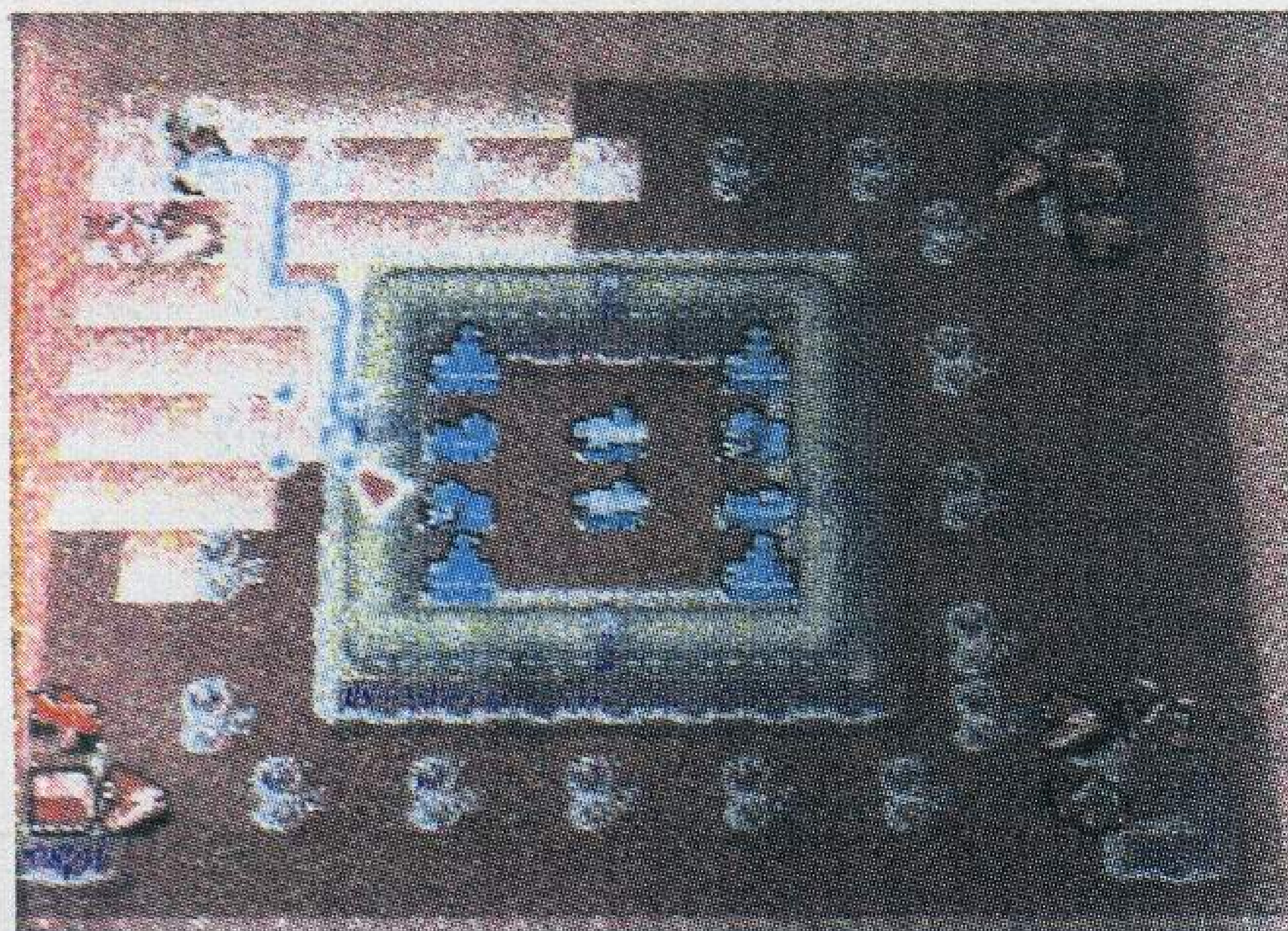


## MAP7 ゴーゴーステルス(冲啊冲啊隐形战机) 3回合

敌军的舰队被管道包围在一个狭小的区域内，虽然我方空军力量强大，不过要想最有效率地全歼敌人，还是要经过一番思考的。总体来说本关难度不大。

**■DAY1：** 左侧任意一架直升机飞到管道左侧攻击管道接口，隐形战机全速前进来到直升机上下两侧并隐形，轰炸机和另一架直升机小心地飞到敌方航母射程外1格待机。右侧部队依葫芦画瓢照此而为。然后切换到伊格尔。

**■DAY2：** 上回合攻击管道口的直升机肯定被击毁，1架隐形战机前仆后继去炸开管道口，轰炸机接下来消灭掉挡路的敌运输船，然后直升机去攻击敌战舰，隐形战机攻击敌航母。两侧空军均按照这个步骤行动。



**■DAY3：** 确保敌航母不攻击我方部队而是直接合流，否则就请RETRY。接下来利用S/L，使得两架轰炸机和两架隐形战机，分别能够秒杀对方两艘战舰和两艘修理船，至少也要秒杀其中3个；接下来剩余的空军就有能力将其余敌人全部歼灭。

## MAP8 キャノンワールド(加农世界) 3回合

这次面临的对手是彼托曼，他拥有一支13艘船组成的舰队，虽然大部分海军并不能攻击我方，但如此庞大的数量也给我们最少回合过关增加了很多麻烦。不过3回合过关也并非不可能，伊格尔的再动能力和装备的FORCE——幸运，能够大大提高我们的攻击效率。

**■DAY1：** 河两岸分别使用新型坦克和重坦克集中攻击敌战舰，利用S/L务必使它们的HP降到3甚至以下；自走炮移动距敌战舰2格处，以便能够下次攻击；轻坦克去攻击敌运输船或修理船；右侧的巨型坦克全力向左前进。下河岸的火箭炮向左移动两格，上河岸的火箭炮向左移动3格，右侧的运输船也要向左移动，封住河流向右唯一的出口。



一切完成后伊格尔使用BREAK技再动。首先利用S/L确保自走炮击毁只剩下3HP的敌战舰，下方的火箭炮去攻击处在它上方的护卫舰；其余陆军部队继续前进或者攻击，宗旨是尽可能让我方重火力部队去攻击敌重型船只，千万不要让轻坦克去勉强攻击航母或者护卫舰之类。

**■DAY2：** 继续贯彻上回合的宗旨，重火力部队尽可能照顾对方重型单位，不要造成火力浪费，也不要去集中击溃敌方某个单位，目的只是将其打伤。由于彼托曼使用了SPECIAL BREAK，因此远程攻击可以说毫无效果，所以自走炮和火箭炮继续向左前进，本回合先不要攻击。同时不要忘了让运输船继续向左封路口。

**■DAY3：** 由于对方AI行动变化很大，因此很难指出固定行动步骤。记住一定要让坦克部队先行动攻击，接下来根据一轮攻击后的结果再判断远程部队的移动或者攻击目标，否则很容易造成火力浪费！一轮攻击后还不足以将对手全歼，那么再补上一次伊格尔的再动，就有希望在本回合结束战斗了！当然很有可能您

会失败，但只要耐心反复多尝试几次，尤其是找到让每个部队都能完全投入攻击的步骤，就不难在3回合内完成任务了！

## MAP9 リジエネヨウサイ(再生要塞) 2回合

敌方有4架自走炮和4架火箭炮，不仅有再生塔的支持，还有地利优势，看似要面临一场持久战。不过在这里我们利用伊格尔的再动和多米诺的占领能力，能够非常轻松的在2回合内完成任务，具体请看：



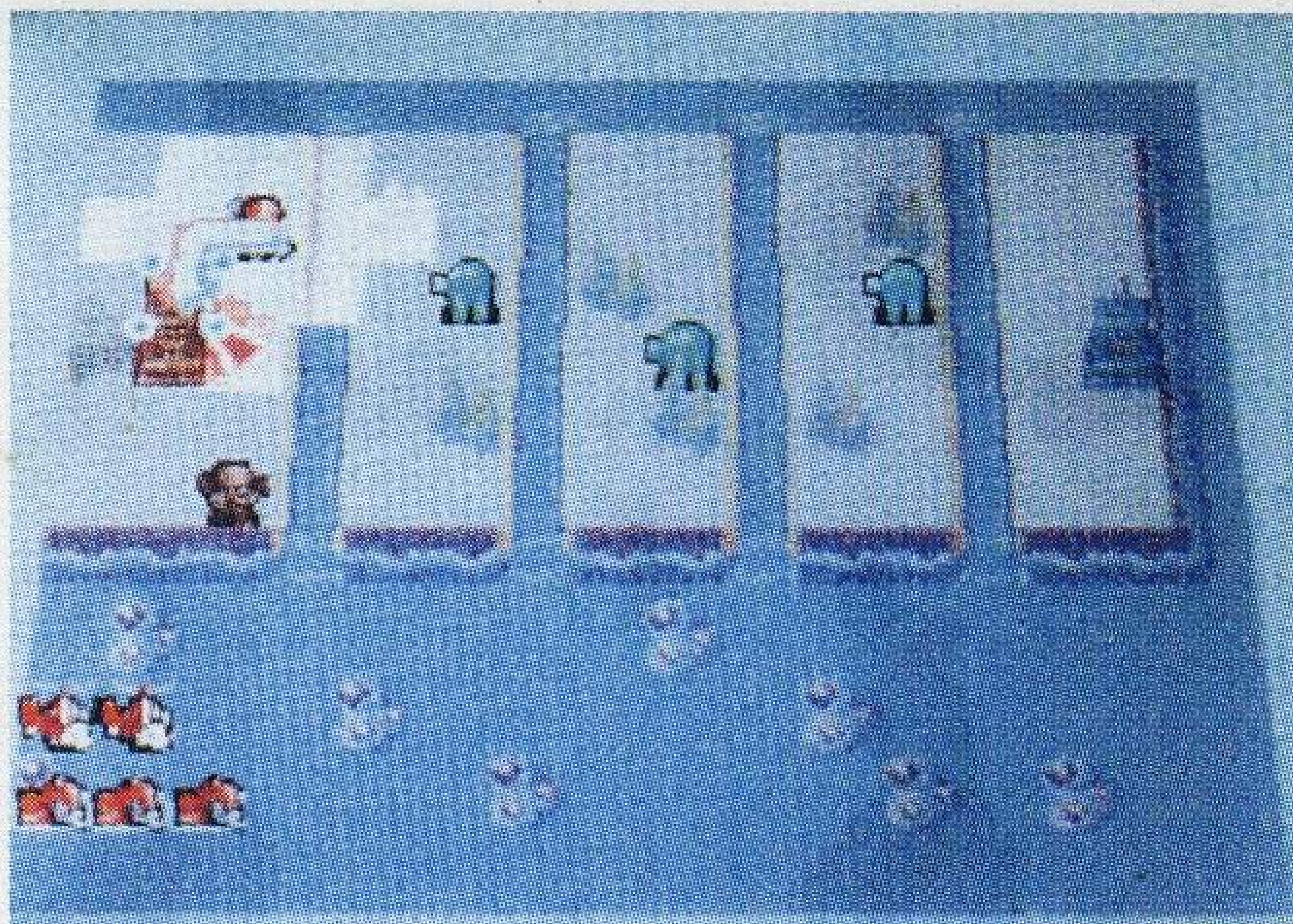

**■DAY1：** 三名炮兵分别进入各自的运输单位，所有部队全速前进。全部行动完毕后使用BREAK技再动，首先让两架运输直升机各自把炮兵卸载到距敌本部4格的森林中，其余部队不用在意损失，全速前进或者进攻即可。最后不要忘了切换到多米诺。

**■DAY2：** 经过敌方一番炮火洗礼后，我方部队虽然受到重创，但是担负着占领任务的炮兵却毫发无损。多米诺使用SPECIAL BREAK技直接占领敌本部即可，如果有兴趣的话，还可以多杀点敌人攒一些能量。

## MAP10 エリアキーパー(区域守护者) 5回合

终于到达了倒数第二关，和第三关类似，我方初期只有一些“老弱病残”部队和一些修理船，而要消灭的则是三辆新型坦克。在这里通常免不了要花费大量时间去修理，然后再慢慢消灭对手，不过按照以下的方法，5回合全灭敌人还是可能的，只是大家要做好不断S/L的心理准备……

**■DAY1：** 下方的炮兵下移1格，上方的炮兵借助运输车来下移3格。直升机部队缓缓前进，并各自接受修理船的修理；剩下1艘修理船移动到敌最左侧新型坦克所在的岛屿左下角，



使敌坦克能够攻击到。准备工作完毕后，切换到伊格尔。

**■DAY2：** 换上1艘满血的修理船来到敌方中间新型坦克所在岛屿的左下角使其能够被攻击，剩余两艘修理船继续修理直升机部队。两直升机先下后右攻击被吸引来的敌坦克(这样能够利用到海上攻击力优势，下同)，并不断的疯狂S/L，一定要将敌坦克的HP削减到5；接下来两炮兵先上后左合击敌坦克，用S/L确保消灭。注意这个攻击顺序决不能错，否则5回合过关的目标就无法实现。

**■DAY3：** 让最后1艘满血的修理船来到剩下那个岛屿的相同位置吸引敌方火力，两直升机经过修理后继续先下后右合击中央的敌坦克，依然要靠反复S/L确保将其HP削减到5。两炮兵继续向右前进，其中一名受伤的炮兵要能被敌方打到。

**■DAY4：** 确保敌中央的坦克攻击的是炮兵而不是直升机，否则就请LOAD。接下来依葫芦画瓢，让直升机被修理后去合击第三辆坦克，这次要求低一些，S/L后只需要把HP削减到6就可以了；满血的炮兵去攻击敌方那辆5HP的坦克，利用S/L确保只剩下2HP。

**■DAY5：** 终于迎来了胜利的曙光，这次只需要让血少的直升机通过S/L解决敌方那个2血的坦克。然后让剩下一个炮兵和血多的直升机合力剿灭敌方最后那辆坦克即可。这关相信大家会不断S/L到手酸，另外三辆坦克的HP标准5、5、6也需要记得很清楚。

## MAP11 ミギノライトウ(右边的光明) 2回合

最终关的难度确实非同凡响，对手明日香的大批部队不仅有地形之利，消灭起来要花费大量时间，另有大批巡航导弹虎视眈眈，随时

准备轰炸我方的密集部队。其实这还不是最主要原因，由于明日香的部队移动起来没有明显规律，因此可以说根本没有一个固定的步骤来实现最短时间全灭的目标。笔者2回合全灭的成绩也是经过了无数次反复失败和读取的，如果大家不打算在这里浪费太多时间和精力的话，就把目标放低一些，3回合过关是绰绰有余了！

**■DAY1：**一辆侦察车全速冲向桥头拓开视野，下方三辆对空战车一辆在桥头下方的浅滩待机，其余两辆来到桥头附近的森林中隐藏行踪；上方三辆对空战车从上路前进，躲藏进附近的森林中。剩余的重坦克部队和战斗机向桥头方向推进一步，注意千万不要太靠前，否则必将受到对手的导弹轰炸……

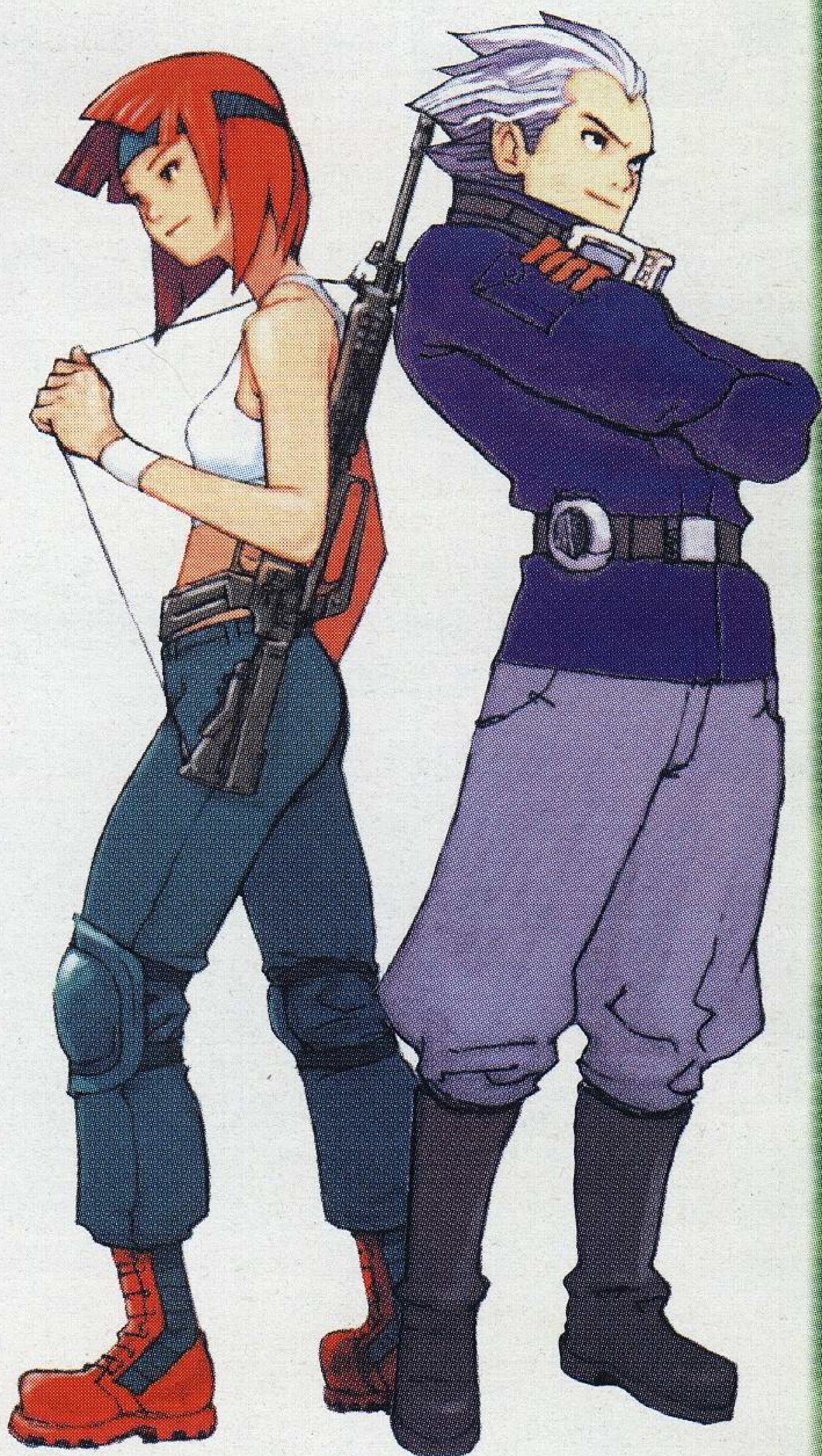



**■DAY2：**如果运气够好的话，对手的导弹不但不会飞过来轰炸，反而会冲到我们上路的对空战车附近让我们白杀。此等好机会怎能放过，但注意由于伊格尔一会要使用一次再动，所以尽可能去攻击远处的导弹。中路的行动比较麻烦，大体宗旨就是让对空战车和重坦克尽量能靠前移动，当然移动力较高的对空战车最好在大部队最前面。战斗机如果有击毁敌导弹的机会当然不要放过，如果没有的话，也不要忘了让它飞到桥头森林附近，让我们能够发现森林中的部队。一切就绪后伊格尔使用第一次也是最后一次SPECIAL BREAK技，使部队再次行动。

再次行动时最需要注意的就是保证每个部队的攻击效率，上路的三辆对空战车配合中路的正面部队两面包抄，战斗机也要去攻击在水面上我方陆军所打不到的导弹。中路部队的行动最为重要，这关系到能够在本回合顺利过关。大概要点就是尽量使坦克攻击敌侦察车，对空战车攻击敌步兵或者导弹，因为这样可以一击解决。此外前方的部队尽量攻击远处的敌人，后方的部队再攻击近处的敌人，尽可能让每个部队都能去展开攻击。如果行动得当，并且对方部队的行动也比较“赏脸”的话，本回合应该是可以全灭所有敌陆军部队，只剩下2枚导弹。敌方行动时，这两枚导弹会奋不顾身地进行轰炸，这样一来不用等到下回合就可以过关了！

当然了，大多数场合可能会事与愿违，给对手剩下1个孤零零的步兵，只好留在下回合再解决了！

后记：按照这个方法，相信大家也不难实现22或者23回合完成整个回合模式的成绩这个目标了。虽然这个成绩提升的幅度应该说比较有限，但相信这还不是极限成绩，只是如果再想进行进一步突破，那么必须要考虑完全不同的指挥官配置和制定新的战术打法了！总之本文还是希望能起到抛砖引玉的效果，大家如果有什么心得也请多多投稿交流。



# 秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意

## 秘技

### GBA 超级机器人大战R S·RPG




**第三话「νガンダム」登场的νガンダム（インコム装备型）过关加入。**

①第一话分支选择「ラー・カイラムの保护を受ける」。

②第二话「逆袭のシャア」7回合以内フイフス·ルナ到达。

**第十三话「海の战い」ガンダムレバルドS-1入手。**

第十二话选择分支「フリーデンに同行する」。然后第十三话战场加入。

**第二十话「ダブルエツクス起动」中フオウ换乘ガンダムMk-Ⅲ。**

第四话「最恶の结末」中将同敌人一同登场的ケエス用チェーン击坠。

**プル驾驶キユベレイMk-Ⅱ加入。**

第二十二话「ハマーンの黑い影」中使用ジュドー将プル说得2次。然后任意人将プル击坠，过关后加入。

**战斗结束后フエブラル入手。**

第二十二话「ハマーンの黑い影」前ジャミル的击坠数20以上。

**东方不败加入。**

①第二十六话「复活！！ゲッターロボ」中将东方不败击倒。

②第二十七话「切り拓け！！地球の未来！」战斗中将真·ゲッター的HP消到30%以下，发生剧情。第二十八话「明日の『舰长』は君だ！」中マスターガンダム加入。

**プルツ连同キユベレイMk-Ⅱ加入。**

①第二十九话「月か见えた！」中プル和ジュドー分别同プルツ战斗。

②グリミー击坠后，使用ジュドー说得プルツ。过关后加入。

**ランスロ驾驶クラウダ成为同伴。**

①第二十九话「月か见えた！」中ジャミル与ランスロ战斗。

②第三十话「战士、再び…」中两人邻接，ジャミル说得ランスロ。

**高机动型ブラツクサレナ入手。**

第一话选择分支「ナデシコの保护を受かいる」，然后第三十一话「私はデユミナス」，或者第三十一话「ブツチャー最后の日」剧情后过关加入。

**量产型νガンダム（インコム装备型·フイン·ファンネル装备型）入手。**

第一话选择「ラー·カイラムの保护を受ける」，第三十一话「私はデユミムナス」，或者第三十一话「ブツチャー最后の日」剧情后过关加入。

**ラルストロメイリア入手。**

①第三十一话「私はデユミムナス」或者



上期《秘技侦探团》栏目中，本版编辑误将家用电视主机Xbox版《忍者龙剑传》的秘技误当成GBA游戏秘技刊载了出来，给读者们造成了困扰，我们在此郑重向众位读者致歉。

第三十一话「ブッチャ—最后の日」剧情过关后，白鸟九十九击坠数达到10台以上。

②神ゲッタ事件发生，「ストナ—サンシャイン」和「ゲッタ—ファイナルクラッシユ」追加。

③第二十七话「切り拓け!!地球の未来!」中，巨大化的ゴール登场后，将真ゲッタ的HP消掉30%以下。

**ザンボット3武器「イオン炮」追加。**

第二十九话「北斗の叫び、银河の泪」剧情后追加。

**ガンダムエツクス和ガンダムダブルエツクス新武器追加。**

第三十一话「私はデユミムナス」剧情后清版，追加武器「Gビット（FX−9800）」、「Gビットサテライト・キヤノン」、「ツインビット」。

**2周目继承**

①一周目后重新开始游戏，击坠数前10位的人物，格斗、射击、回避、防御、技量各项能力点追加10~1点。二周目后能力点可以重复累算。

②一周目的资金，改造，击坠数保留至下一周目。

# 金手指




**第1位角色(悟空) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041AF6 | 64 | 02041AF8 | 64 |
| 02041AFC | 64 | 02041AFE | 64 |

**第2位角色(小芳) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041B22 | 64 | 02041B24 | 64 |
| 02041B28 | 64 | 02041B2A | 64 |

**第3位角色(特兰克斯) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041B4E | 64 | 02041B50 | 64 |
| 02041B54 | 64 | 02041B54 | 64 |

**第4位角色(乌普) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041B7A | 64 | 02041B7C | 64 |
| 02041B80 | 64 | 02041B82 | 64 |

**第5位角色(悟空超级赛亚人形态) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041BA6 | 64 | 02041BA8 | 64 |
| 02041BAC | 64 | 02041BAE | 64 |

**第6位角色(短笛) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041BD2 | 64 | 02041BD4 | 64 |
| 02041BD8 | 64 | 02041BDA | 64 |

**第7位角色(贝吉塔超级赛亚人形态) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041BFE | 64 | 02041C00 | 64 |
| 02041C04 | 64 | 02041C06 | 64 |

**第8位角色(悟空超级赛亚人第4形态) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041C2A | 64 | 02041C2C | 64 |
| 02041C30 | 64 | 02041C32 | 64 |

**第9位角色(BOSS) HP+气全满**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041C56 | 64 | 02041C58 | 64 |
| 02041C5C | 64 | 02041C5E | 64 |

**第1位角色(含隐藏角色)选择**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **悟空** | | **短笛** | |
| 02041AF4 | 00 | 02041AF4 | 05 |
| **小芳** | | **贝吉塔-超级赛亚人形态** | |
| 02041AF4 | 01 | 02041AF4 | 06 |
| **特兰克斯** | | **悟空超级赛亚人第4形态** | |
| 02041AF4 | 02 | 02041AF4 | 07 |
| **乌普** | | **BOSS** | |
| 02041AF4 | 03 | 02041AF4 | 08 |
| **悟空超级赛亚人形态** | | | |
| 02041AF4 | 04 | | |

**第2位角色(含隐藏角色)选择**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **悟空** | | **短笛** | |
| 02041B20 | 00 | 02041B20 | 05 |
| **小芳** | | **贝吉塔-超级赛亚人形态** | |
| 02041B20 | 01 | 02041B20 | 06 |
| **特兰克斯** | | **悟空超级赛亚人第4形态** | |
| 02041B20 | 02 | 02041B20 | 07 |
| **乌普** | | **BOSS** | |
| 02041B20 | 03 | 02041B20 | 08 |
| **悟空超级赛亚人形态** | | | |
| 02041B20 | 04 | | |

**分数99999999**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02041D0C | E0 | 02041D0C | FF |
| 02041D0C | 0F | 02041D0C | F5 |

| **99连击** | | **直接发出最强气功** | |
|---|---|---|---|
| 02020382 | 63 | 020230A8 | A0 |

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

# 软硬兵团速报
# CYBERWARE EXPRESS



## IQUE破解(NDS成功运行IDS游戏)

近期最热的消息就是神游IQUE ds的中文版游戏《直感一笔》已经被黑客成功DUMP出来，并在NDS上运行。就目前的图片来看，真实性很高。尽管之前神游对中文版IDS游戏进行了加密并禁止NDS读取IDS中文游戏的功能，但是就现在来看估计加密已经失败，今后如果神游继续推出新的中文游戏那么在NDS上一样可以运行。这样可能会对神游的IDS销售产生重大影响。目前破解者只声明用的是和NDS烧录卡类似的方法，使用正版的《银河战士》卡带引导来完成的，但并未在网上公布详细破解方法。




↑原先在NDS上不能运行的《直感一笔》如今经过高手的破解得以运行。



## 金火线2代GBA烧录卡公布

日前网站上公布了金火线2代GBA烧录卡。以下是他们的原话：

根据火线能对应多种卡带的特点，开发出了对应火线卡2代软件的全新卡带--金火线2代卡。

**●金火线2代卡的特点:**

1、内置真实时钟系统，可以对应《口袋妖怪》、《我们的太阳》等真实时钟。

2.、支持直接硬件存档，再辅助火线原有的软件存档补丁系统，支持所有游戏存档。

3、2M小分区，小游戏最多只占用2兆分区，节省FLASH空间，相同容量可以烧录更多游戏。

4、配备硬件存档支持，多游戏存档备份/恢复功能。

5、支持GBA游戏、FC游戏、GBA格式的电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等功能。

6、采用可充电锂离子电池，存档永不丢失，支持各种游戏存档类型。无需手动打补丁。

7、采用低功耗设计，超级省电，充满电可以连续开机玩8小时－10小时。

8、使用火线卡2代专用软件，操作简洁，烧录快速稳定。

9、售后服务完善，6个月内包换，12个月内免费保修。

**●目前的定价是:**

金火线烧录器 官方零售价：原价95元人民币 现价:60元

金火线2代卡128M(不包烧录器) 官方零售价：原价170元人民币 现价:108元

金火线2代卡256M(不包烧录器) 官方零售价：原价270元人民币 现价:168元





陈智浩 以平常心玩游戏会获得至高的快乐。
读者资料 男，20岁，学生，浙江省杭州市下沙高教园浙江理工大学258号信箱，310019



# GBA用影音播放装置“Playan”又将出新

由任天堂所推出，可为GBA SP等主机提供使用SD记忆卡存储影音的扩充装置“Playan”，现宣布将于9月13日，也就是GBM主机发售之日，发行改版的新款式“PLAY-YAN micro”。

为了配合GBM主机的上市，任天堂宣布将于同日推出改版的“PLAY-YAN micro”。新版扩充卡的外形尺寸以及所支持的影音格式等，皆与旧版相同。主要变更之处为对MP4的支持改为内置，不需要另外下载更新档；图形界面由原本的趣味漫画风格，变更为洗炼图形风格；操作指示的人型图像也从原本的点阵绘图漫画小人偶，变更为常见的几何图像人偶；并取消了旧版的迷你游戏。

旧版的Playan与新版的PLAY-YAN micro皆可支持GBA SP、GBM以及NDS主机（GBA相容模式），不支持初代GBA 主机（有消息指出 Playan 事实上可于 GBA 上使用，但官方说法是不支持）。

旧版的Playan预定于9月11日停止接受订购，之后将不再继续贩卖，官方产品网页上除特别标示订购截止的倒数计时外，并说明如果是喜欢原本的可爱Playan小人偶，或对Playan的迷你游戏有兴趣，或者是对限量商品有特别癖好的玩家，可以趁9月11日以前的最后机会订购旧版Playan。

PLAY-YAN micro 预定一般版定价5000日元（含税），Playan与支持Playan的PC端用影片转换管理软件“MediaStage Ver.4.2 for Nintendo”同捆贩售的版本定价为6000日元（含税），预定采取网络订购方式，于任天堂官方网站在内的日本各大购物网站提供订购，尚无一般店面销售的计划。



## 欧版PSP发售姗姗来迟

欧洲游戏网站给我们发来了一些图片消息，已经告诉我们9月1日只需要观察游戏店头是否有超大PSP宣传纸台就能很方便地认出它是否是PSP零售商。从而能够购买到最新的欧版的PSP主机。






## Lexar为PSP生产记忆棒

Lexar宣布了他们将开始销售专为PSP游戏使用的专用记忆棒。这种记忆棒的最高传输速度为6MB。包含了终生质保的服务。目前还没有任何价格的信息宣布，但在亚玛逊网站上的512MB白金记忆棒定价为54美元。



## PSP可更换前面板服务开启

等待着可以更换PSP前面板的玩家们，漫长的等待可以结束了。Xtreme Enterprise将在9月初启动代号为ASTERIX的PSP前面板。这款新产品将和欧洲PSP发售之期同期上市。

众所周知，目前只有黑白两色的PSP（白色还只在日本有售）。ASTERIX将拥有更多的颜色可选择，且价格更便宜（和原版的相比）。这对那些把前面板刮得一团糟的用户来说应该是个福音吧。



## GBM三款新外设发布

著名的周边机器商メーカーのモリガング将于9月13日发售对应GBM的三款周边。GBM专用手带或项带，与GBM连接后可以方便地将GBM挂在脖子上或戴在手上。带子总重量才不到7克，完全没有人身危险。价格预定1050日元。

高性能GBM专用屏幕贴膜，可以完美地附着在GBM的曲面屏幕上，优秀的透光性。发售价格315日元。

五彩GBM收纳包，只能将GBM本体收入，有绿、黑、迷彩、红四种颜色可以选择，将于10月上旬发售，售价840日元。

由丽 游戏乃游弋人生的场场大战。
读者资料 女，23岁，学生，北京市通州区通胡大街武夷花园紫荆园4号楼194单元4B,101117

# 软件 Software PSP高版本降级成功？！

日前WAB小组的Yoshihiro宣布他已经成功地将1.52版的日版PSP降级到了1.50版。Yoshihiro本人是个编程高手，他已经编写了世嘉Gamegear模拟器（SMS）、PSP皮肤更换软件、按键区域转换程序Region Swapper和PSP版本变换程序，以及其它一些软件。



以下是他的原话：“我已经将1.52的日版PSP成功降级了，但还没有找到1.51的PSP用来进行测试。你可以在所有网站上找到1.52版的降级文件，然后再降级。（他还补充道：如果没有1.52的欧版PSP的话我什么也放出不了）”他还在进行进一步地测试1.51版，并确定此方法不会损坏PSP。

# 软件 Software PSP用GB模拟器更新




RIN作者Mr. Mirakichi已经很久没有消息了，不过近日他发布了新版的GB/GBC模拟器RIN(附源代码)。下面是更新内容：

- 修正了关机时丢失存档数据的问题。
- 电池电量不足时强制进入休眠状态。
- 其他细微修正。

# 软件 Software PSP用MD模拟器更新

Syn-z发布了新版的DGen，世嘉Genesis/MD模拟器的0.90版。这次的更新如下：



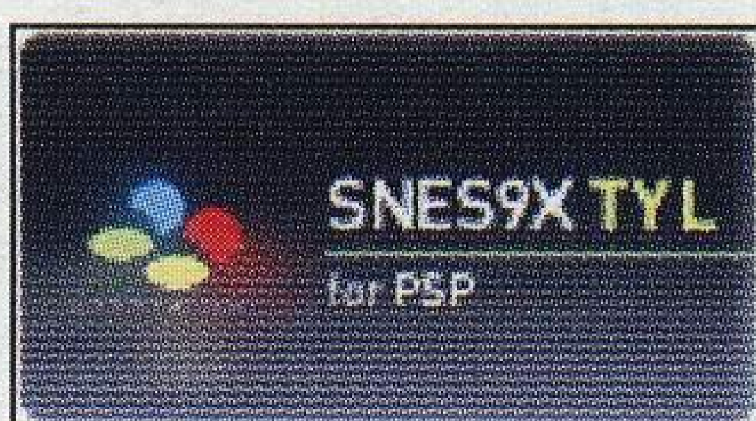

- SRAM保存。
- Zip、Gzip支持（.zip、.gz、.tgz支持）。
- 背景图片支持PNG格式。
- Rom文件夹选择功能。
- 文件排序bug修正。
- 速度调节功能改进。

# 软件 Software PSP个人软件《PSP作曲家》更新

Rcon发布了《PSP作曲家》的0.98版。这个版本包含了全部的静音、颤音和歌曲模式。可以在PSP上自己模拟钢琴键盘创作歌曲。很有意思。

不过还是有些细小的BUG，希望作者能够继续更新。

# 软件 Software PSP用SFC模拟器修正版发布



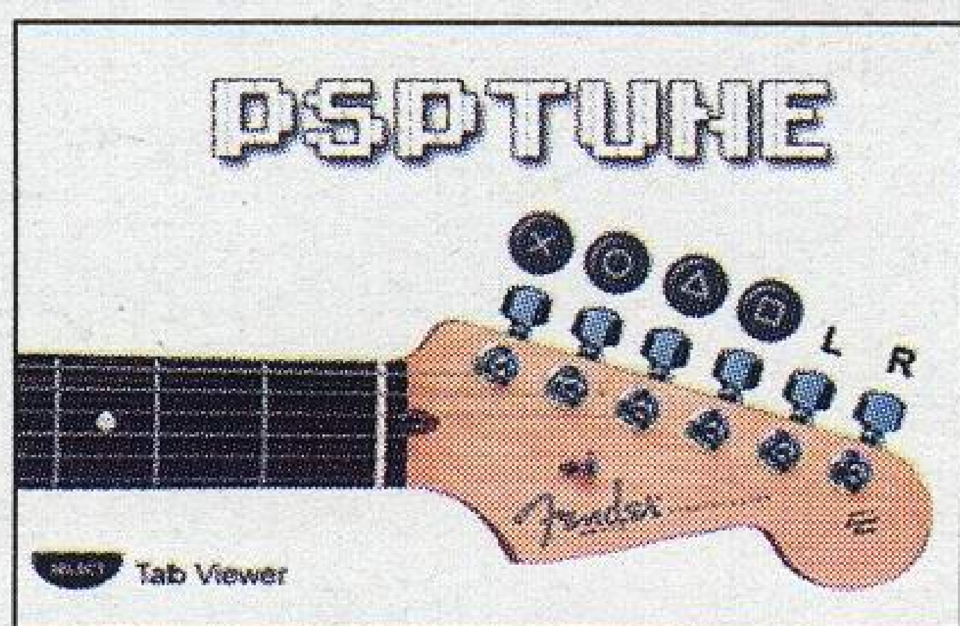

yoyofr、laxer3a和thunderZ发布了他们的超任模拟器的快速修正版Snes9x_TYL 0.2c。在他们的网站上公布了更新的内容：SnesPSP TYL V0.2c又一次紧随其后的更新，应该也是最后一次了。

- 将自动保存SRAM作为可选项（有的游戏会因为打开它而大幅变慢）。
- 把文件夹改回了标准的1.5 KXploit格式，因为隐藏破损数据版在有的PSP上存在问题。

# 软件 Software 将吉他在PSP上演奏

Dark Killer网上发布了一个非常实用的吉他演奏程序PSP Tune的0.1版。这个程序会发出E、A、D、G、B和E音，你可以用它来给自己的吉他调音。同时，按下Select键时还会显示文本/标签。如果你没有吉他，你还可以用它来弹奏“Duelling Banjos”和Metallica的“Nothing Else Matters”开头的一些音符。下面是作者说的原话：“PSPTune是一个PSP上的吉他调音器，并内置了文本查看程序，来查看简谱。

尚待实现的内容：找到WAV文件质量被Lua player降低的原因（你可以在PC上听一下和PSP上播放的区别）。让查看程序更容易观看。






| 李晨旭 | 高三了，不能有多余的时间去陪心爱的掌机，只好抱着《PG》望梅止渴了。T-T555! |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，学生，浙江省嘉兴市南湖高级中学高三3班，314000 |

## 软件 Software PSP用多格式音乐播放软件

日本作者Shikkuru更新了他的音频播放程序“PSP oto”的第二个测试版。PSP oto是一个利用xkazoku的声音播放界面写成的声音播放程序。它支持OggVorbis、MP3、MIDI、WAV（未压缩）格式。

控制方法：

●方块：暂停。

●Select：更改播放模式。（普通/全部重复/重复1曲）

●启动仍然很慢。Bug也没有全部修正。内存回收可能被忽略了。移植了TiMidity++，所以不再需要MIDI播放软件的支持了。

## 软件 Software NDS模拟器迈开新的步伐

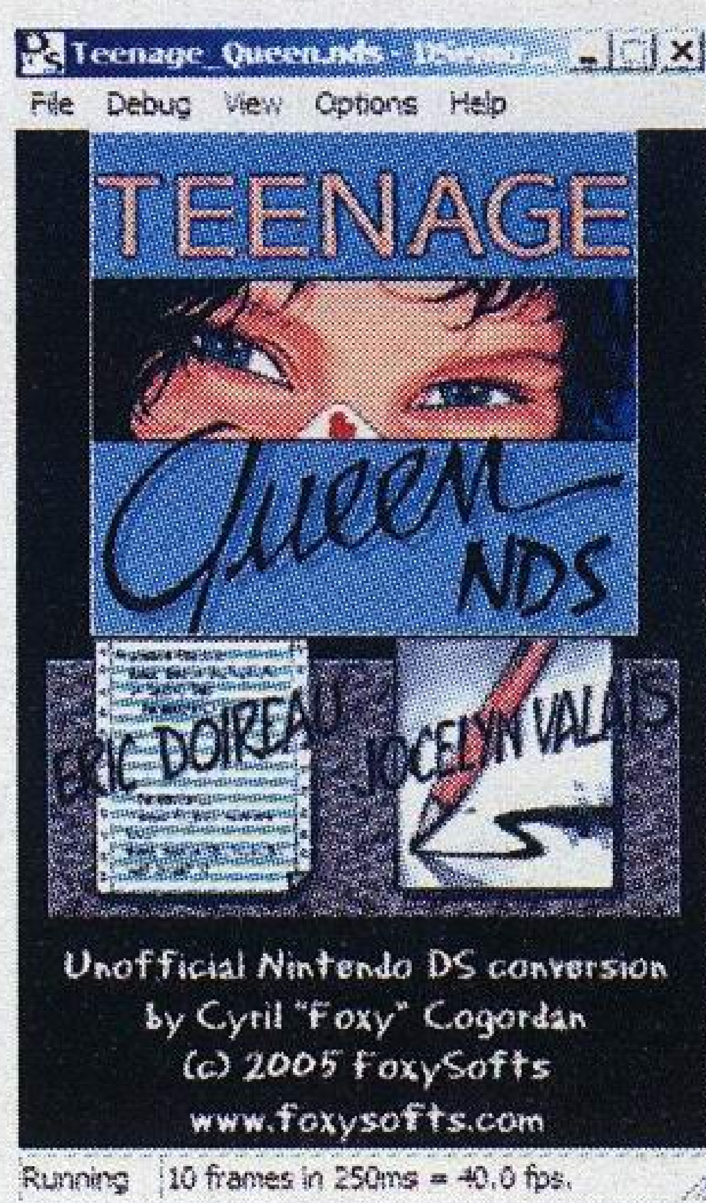
NDS模拟器DSEmu v0.4.6正式发布，新版变动如下：

●VRAM mapping已纠正模拟了。

●一些程序崩溃的问题解决。

●SRAM支持。

下面是模拟运行TEENAGE QUEEN的游戏画面，可以看得出来，完美模拟器的日子不远了。




## 软件 Software 《攻壳机动队》官站提供PSP下载服务




官站将于9月15日发售的PSP游戏将于9月1日13：00开始提供名为“攻壳机动队‘9课月’活动”的下载服务。

攻壳机动队‘9课月’活动是一项免费的PSP墙纸和视频的下载服务。从9月1日13：00到9月29日13：00，期间的每周四都会有更新的内容。总计会提供5款墙纸和动画下载。下载服务将持续到10月底。2.0版的PSP将可以利用自己的PSP浏览器进行下载。

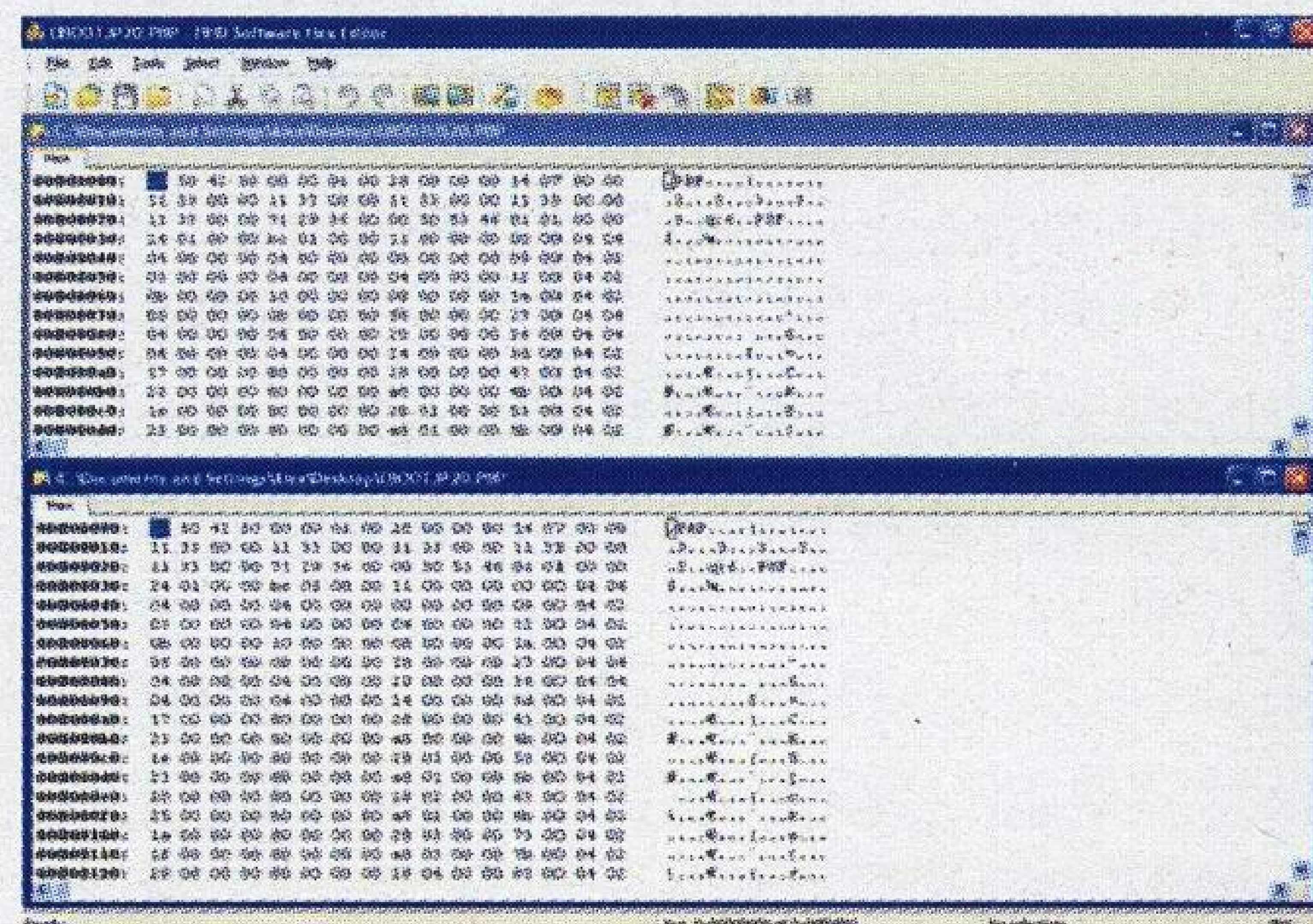



## 软件 Software 美版PSP可以升级到2.0版

跳票许久之后，美国用户终于可以从PlayStation网站下载到2.0版固件升级程序了（当然不是官方的）。

论坛上有一些用户报告，说他们无法更改墙纸（更新：其实是可以的，只不过在“Themes”菜单中默认被关闭了）。同时，似乎这个版本并不能覆盖日版的2.0固件。此外，已经有一些用户已经成功通过WiFi升级。

注意：升级成1.5以上的任何版本都将导致你的PSP无法运行任何自制软件和游戏，小心点吧。也许日版2.0固件和美版的看起来是相同的，但官方称是绝对不同的。（但是有网友将日版的升级程序和美版的经过了比较，发现是完全相同的。）



# GBALINK ZIP2 512M 烧录NDS游戏抢鲜评测

文/Binbin30　责编/天意

## 一 产品介绍

经历过GBA烧录时代的掌机玩家都不会对GBALINK这个品牌感到陌生。因为GBALINK这个品牌的烧录卡给了很多GBA玩家惊喜，低廉的产品价格，实用的各种功能。在前段时间，EDIY小组公布了USB独立烧录器的消息后，笔者也隐约感觉到，GBALINK的NDS烧录时代来临了。就在8月26日的时候，EDIY小组在网站上公布了GBALINK专用SPRITEKEY引导卡。并且同时发布了能够烧录NDS游戏的GBALINK烧录软件5.00B1测试版本。这样把ZIP2 512Mbit烧录卡、USB外置烧录器、SPRITEKEY引导卡和任意一款NDS正版游戏卡这些产品组合起来再配合GBALINK5.00B1新版软件就是一套NDS烧录系统了。



↑GBALINK NDS烧录解决方案。

目前EDIY小组已经说明，目前暂时只支持ZIP2 512Mbit烧录卡的NDS游戏烧录运行。等待以后软件功能完成了，就可以逐步增加对ZIP全系列烧录卡带对NDS游戏烧录的支持。EDIY小组这种为以前玩家考虑的做法，的确值得其他厂家的学习。

在NDS游戏烧录解决方案里面，最重要的部分应该就是以PASSME为原型的引导卡部分。我们知道因为NDS的游戏部分已经采用RSA加密方式加密了，所以不能像烧录GBA游戏那样，什么游戏都能直接运行。那么要让NDS烧录卡运行NDS官方游戏，那么只有使用PASSME这样的引导卡，再配合一张正版NDS游戏卡带，逃避NDS主机RSA加密方式的检测才能够运行NDS游戏。

在引导卡的部分中，EDIY小组设计的专用SPRITEKEY引导卡设计得非常出色。没有NEOFLASH那样庞大的体积，因为SPRITEKEY引导卡采用U形设计。把正版NDS游戏卡向内折回插入SPRITEKEY引导卡当中，所以并不会影响NDS主机的外观问题。而且这个SPRITEKEY引导卡与公版PASSME原型不同的地方，就是它在引导烧录卡进入菜单的时候就可以把它拔除了，不会额外增加NDS主机的耗电量。当然目前这个SPRITEKEY引导卡也有不完善的地方，某些特殊型号的NDS主机是不能够运行SPRITEKEY引导卡。目前据笔者搜集的信息来看，红色版本的序列号为122开头的NDS主机，香港黑色版本序列号为NRH100的NDS主机，还有国内行货版本的IDS主机也是不能够运行SPRITEKEY引导卡。所以目前能够运行SPRITEKEY引导卡的NDS主机一般只有日本版本的NDS才可以，为了避免SPRITEKEY引导卡不能够在自己的NDS主机上面运行，最好带上自己的NDS主机到电玩商店慢慢测试。能够运行了SPRITEKEY引导卡，再考虑购买GBALINK的NDS烧录卡。

## 二 软件篇

GBALINK目前最新8月31日发布的软件版本为5.00B2。这个版本的更新内容如下：

- 修正SMS功能。
- 修正一个SRAM管理中的错误，这个错误可能

会引起存档数据错误。

●修正因DS和GBA模式切换引起的不能正常读写卡带存档的错误。

●修正擦除卡带后的不正确的提示信息。

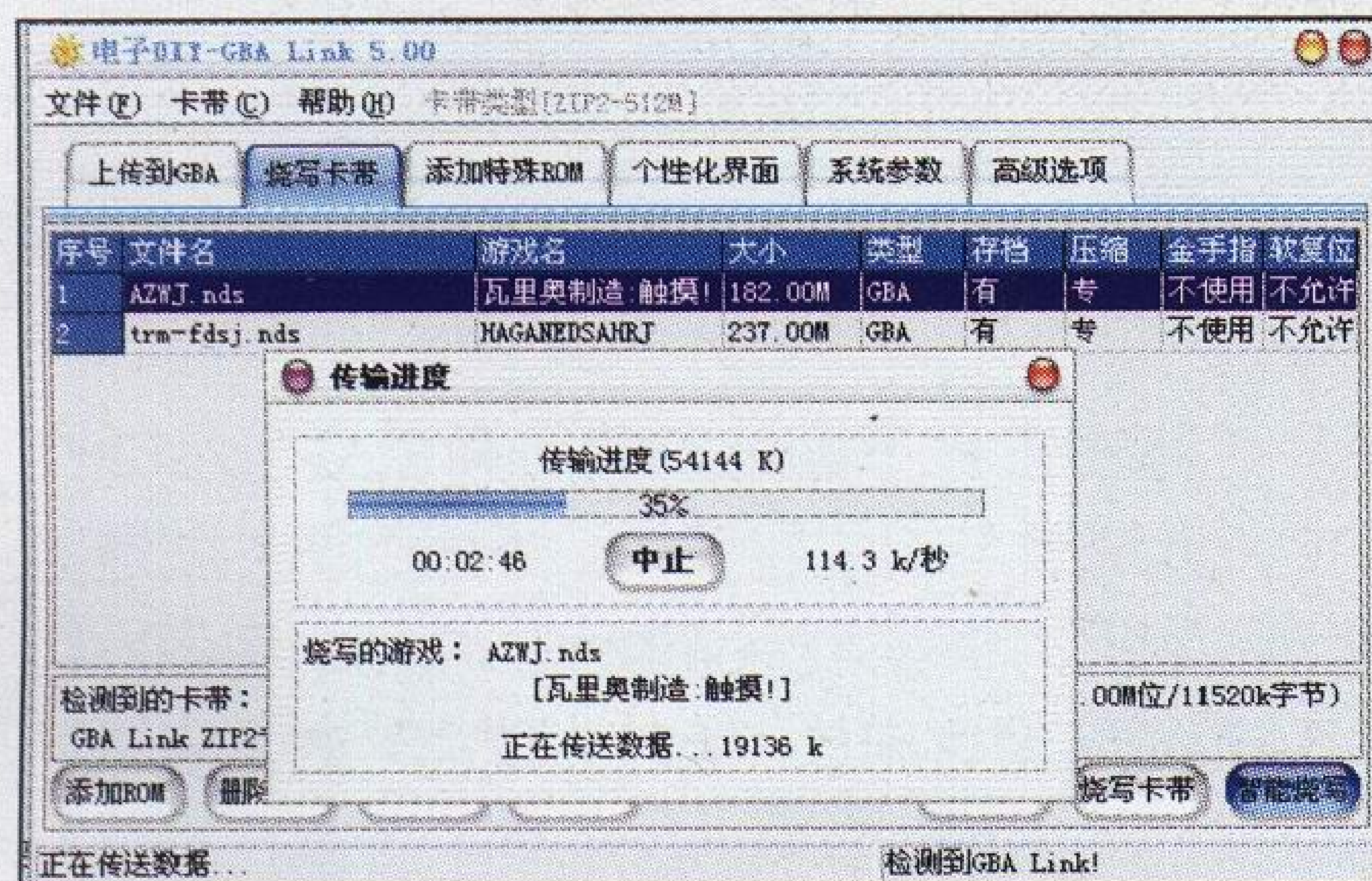
●修正烧写卡带功能的一个错误，这个错误会引起烧写某些ROM出现数据错误。

●增强刷新卡带时对以前版本软件烧录的卡带的检测，不再容易出错。

●增强对DS个人制作的软件和一些DEMO的兼容性。

因为从5.00版本开始GBALINK软件就开始支持NDS游戏和GBA游戏的汇合烧录功能。所以在软件使用的时候必须注意以下情况：

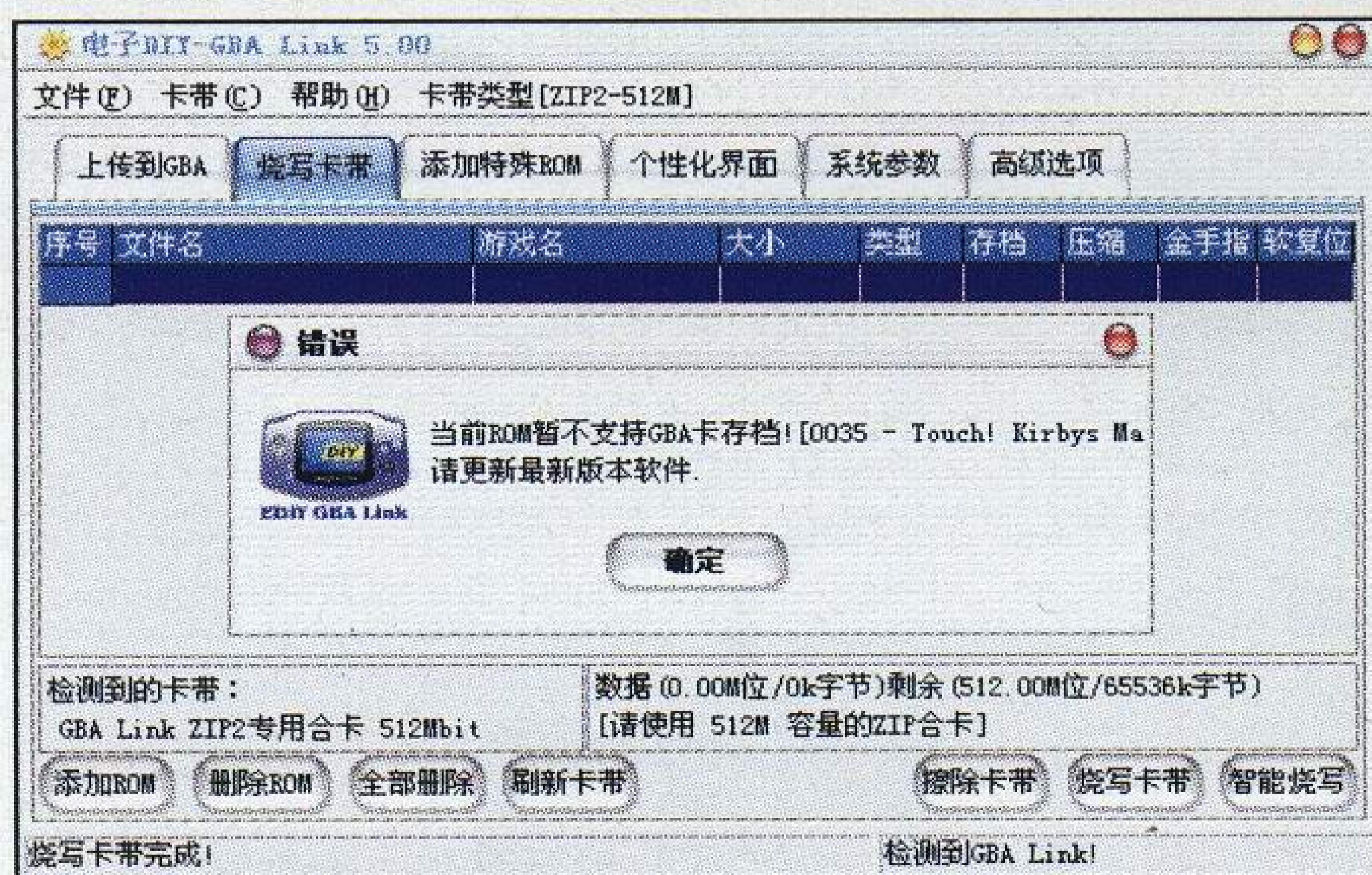
1、因SMS数据格式改变，使用新软件前需要先备份SMS数据（用SMS存档管理功能单独备份存档），然后擦除卡带清除SMS数据后再使用新版本软件烧写卡带。2、因512Mbit卡带支持GBA/NDS混合烧录，如果进入过NDS的游戏后直接开关机进入GBA模式，必须在之前重新进入一次NDS模式的合卡菜单，使NDS游戏的存档自动备份，否则在GBA模式下将会提示上次进入过的NDS游戏的存档将会丢失。




↑使用智能烧录模式速度能够达到114K每秒。

GBALINK5.00B2最大的改进就是增加了烧录*.NDS为后缀名的NDS游戏ROM。不过由于软件的目前版本还是测试版本，所以烧录NDS游戏的时候不能够使用软件复位功能。并且金手指也不能够使用，不过，现阶段的NDS模拟器还是非常的不完善，在模拟器不完善的情况下金手指代码的调试非常困难，甚至可以说只要NDS模拟器没有完美完成，在NDS烧录卡使用金手指的功能都会成为一种奢望。

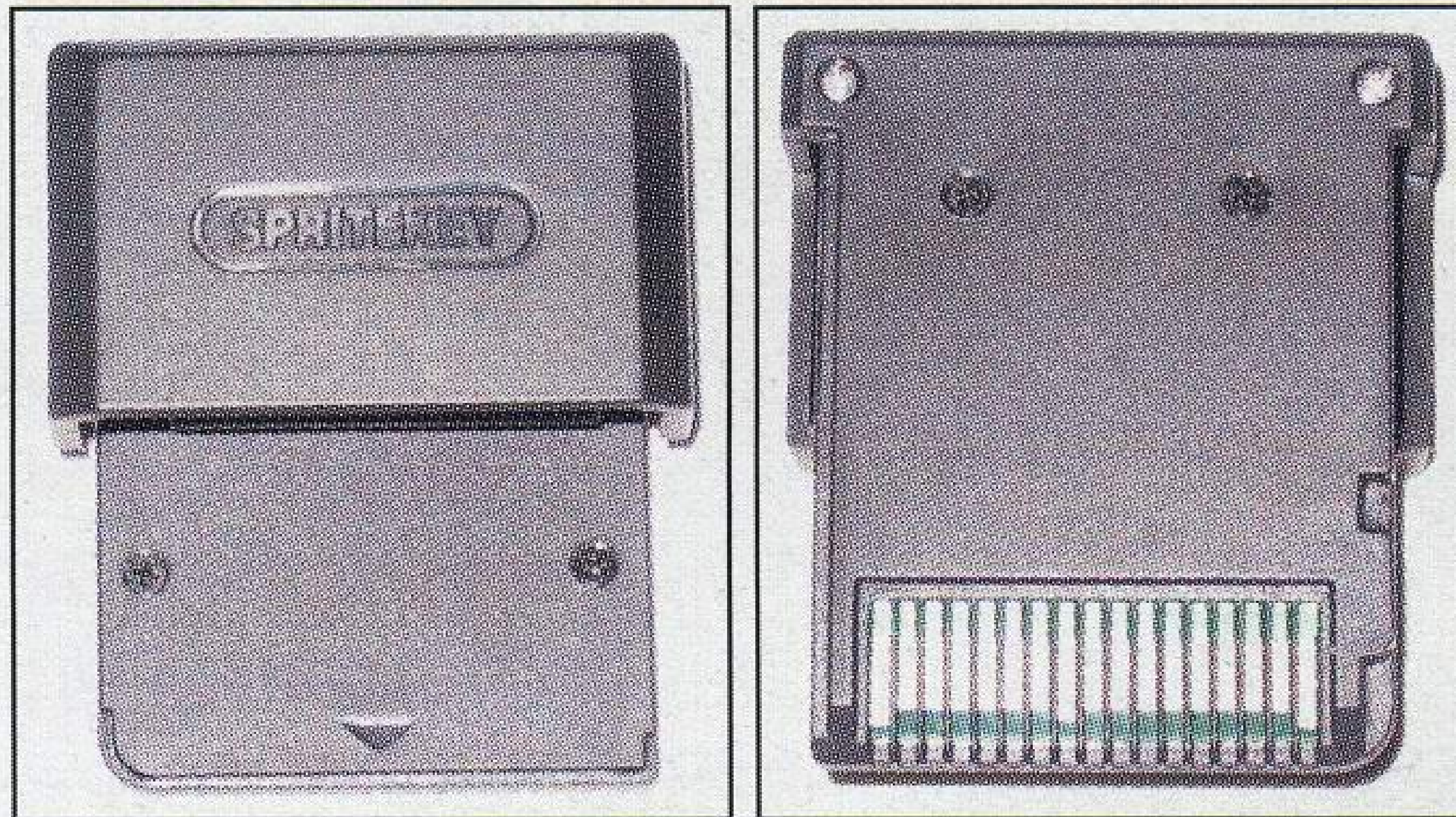
目前测试烧录5.00B2软件不支持存档的游戏，例如：Touch! Kirbys Magic Paintbrush (J)触摸《星之卡比》，它会出现“当前ROM暂不支持GBA卡存档，请更新最新版软件”的提示。




↑GBALINK5.00B2软件遇到不能够在GBA卡存档的游戏会自动提示。

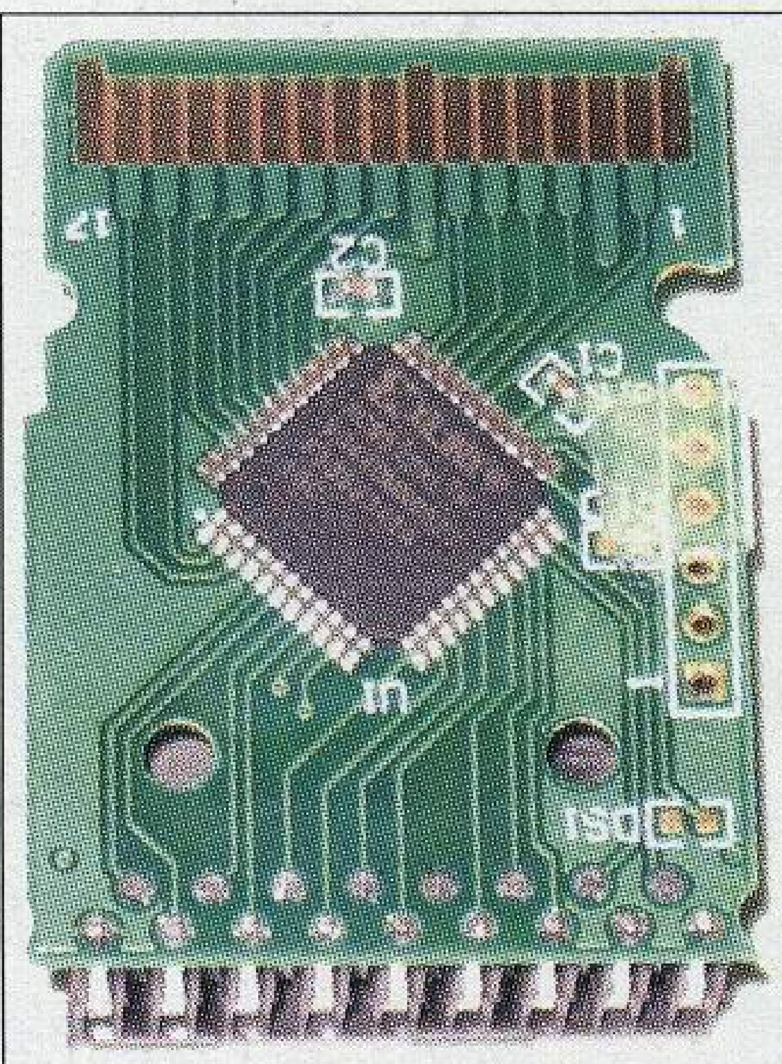
## 三 硬件篇

这次的硬件篇主角就是SPRITEKEY引导卡。其他部分的硬件图片已经在上次评测的文章中有介绍过，在这里就不重复介绍了。SPRITEKEY引导卡采用U形设计方案，整体给人的感觉是小巧、精致。产品本身采用的塑料模具手感还很不错，没有粗糙的感觉，模具的制作品质还是不错。




↑SPRITEKEY引导卡外观。

把SPRITEKEY引导卡拆开，就会发现一颗型号为XC9572XL的CPLD芯片就是SPRITEKEY引导卡的核心部分。因为PASSME的源代码已经公开，所以目前全世界的PASSME的衍生版本都是以原版PASSME为参照对象设计，在经过针对自家产品特点进行针对性的修改。不过SPRITEKEY引导卡不能拿原版的PASSME代替。



↑SPRITEKEY引导卡PCB图片。

梁东春 我用一个人用一生，看一本书，爱游戏。
读者资料 男，18岁，学生，广西玉林市一中0378班，537000

SPRITEKEY引导卡在使用的时候，非常方便，把NDS先插在SPRITEKEY引导卡的U形接口上面，然后只需要插入NDS主机的NDS游戏卡的插口就可以了。引导完成之后，只需要轻轻地按一下，SPRITEKEY引导卡就自动弹出来了。绝对不会损坏你珍贵的NDS主机。



↑SPRITEKEY引导卡插入NDS主机的样子。

上面已经说过了，原版的PASSME引导卡不能够代替SPRITEKEY引导卡的作用。那么SPRITEKEY引导卡能不能代替原版PASSME引导卡使用呢？笔者将在测试篇内测试SPRITEKEY引导卡对应其他NDS烧录卡的兼容性问题。

## 四 测试篇

这次的测试平台如下：PC平台配置：CPU P4 3.4G，内存1G,操作系统WINDOWS XP多媒体中心2005版本。(天意：我好羡慕这样的主机配置啊。)NDS测试平台配置：日版NDS主机一台。正版NDS游戏卡带：《愿为你而死》美版。测试游戏ROM全部都是Clean 的rom。何为Clean的NDS游戏ROM版本？就是最原始DUMP的游戏数据，没有经过认为修改的游戏ROM就称为Clean ROM。目前像NEOFLASH烧录卡采用的专用GST ROM就是被修改过的NDS游戏ROM，其实修改过的ROM主要目的是为了支持某种品牌的NDS烧录卡，但是采用专用修改版本的NDS游戏ROM也会存在一种弊端。那就是修改过的NDSROM无不例外的都增加了加密措施，这样的后果就是运行时间大幅度缩短。看看NEOFLASH不能够运行超过4小时的使用时间就知道专用ROM的缺点所在。所以这次EDIY小组采用Clean ROM的版本是非常明智的选择，因为这种Clean ROM在有条件的情况下，玩家自己就能够把NDS游戏DUMP出来。而且因为是最原始的游戏数据，如果目前的NDS烧录卡不支持运行这款游戏的情况下，可以针对性地修改烧录卡的软件，而不用怀疑ROM本身的问题。

GBALINK的NDS烧录解决方案，最优秀的地方就是能够采用NDS游戏与GBA游戏混合烧录的方式。这种混合优势是第一款NDS烧录卡NEOFLASH不具备的功能。而且EDIY小组更是把ZIP卡带引以为傲的游戏压缩功能带入NDS烧录卡领域里面,SRAM存档的管理功能同样存在。

ZIP2 512Mbit卡带在进入NDS游戏运行模式的时候，NDS主机的上面屏幕会显示GBALINK的标志，（EDIY还是喜欢宣传自己的）请看下面的图片。




↑进入NDS游戏模式菜单NDS上屏显示的是GBALINK的标志。

NDS主机下面的触摸屏幕就会显示ZIP2 512Mbit烧录卡的引导菜单。下面的图片就是笔者测试使用NDS游戏《恶魔城-苍月十字架》和GBA游戏《星之卡比-镜之大迷宫》混合烧录菜单的图片，说明GBALINK烧录卡的混合烧录方式是能够正常使用。

在NDS运行模式情况下，你可以在这个状态直接运行GBA游戏模式。因为NDS的屏幕分辨




↑NDS游戏和GBA游戏混合烧录运行模式。



| 曾俊杰 | 人生在乎游戏。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，13岁，学生，广州市新港西路立新东街顺景雅苑19号609房，510260 |

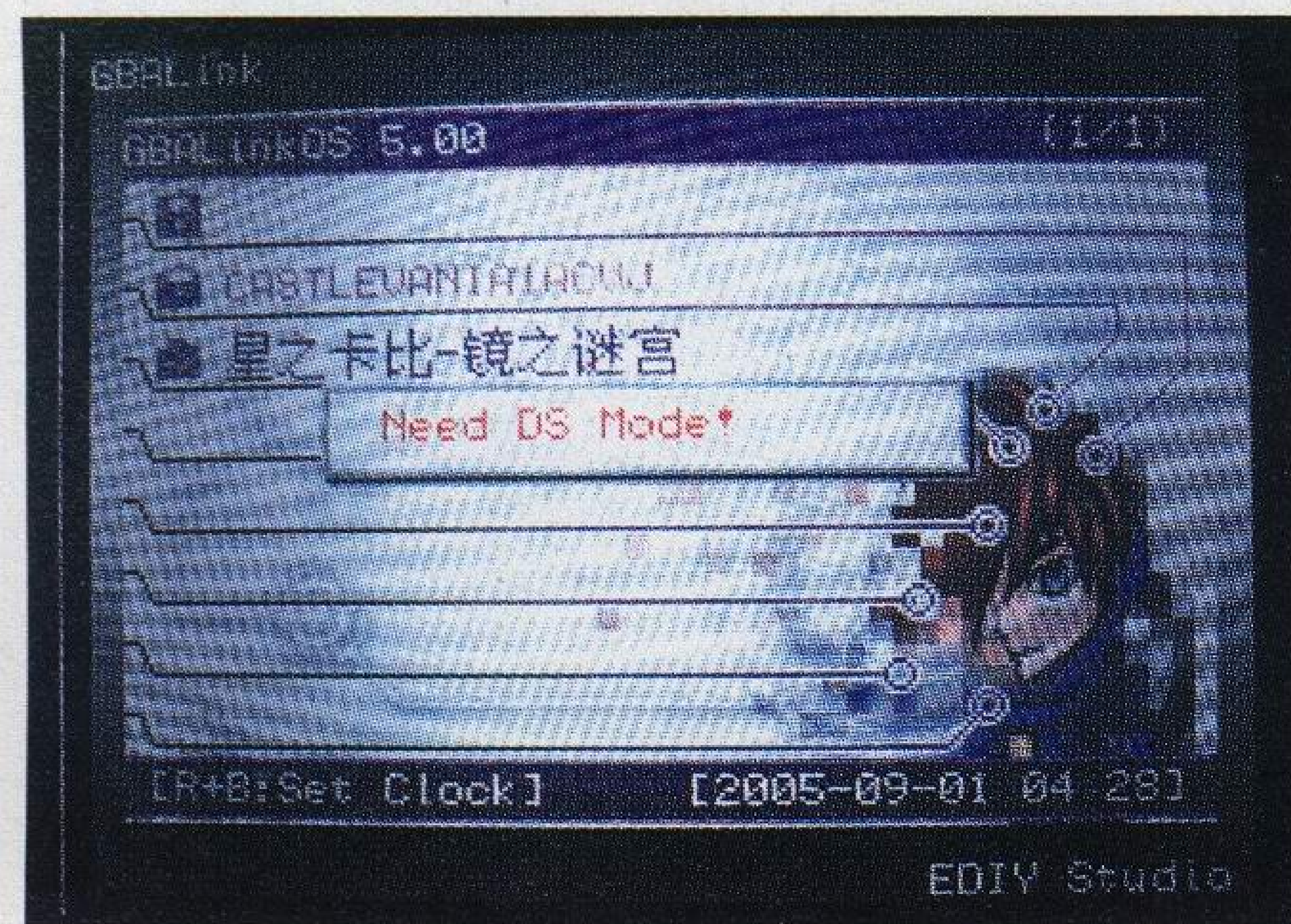
率比GBA稍微大一点，这个多出来的分辨率也被EDIY小组合理利用了。比如，运行上面的GBA游戏《星之卡比-镜之大迷宫》。那么这个GBA游戏的显示屏幕将会在NDS主机上屏幕左上角显示GBALINK的标志，而右下角显示EDIY Studio的信息。




↑在NDS引导模式下运行的GBA游戏。

出现这2个标志就是说明你在NDS引导模式下运行GBA的游戏。不过采用NDS引导模式运行的GBA游戏时候，下面触摸屏的背景灯永远是亮着状态，所以笔者建议，如果你需要运行GBA游戏，那么还是直接把SPRITEKEY引导卡拔下，直接进入GBA运行模式比较好。因为这样可以关闭下面的触摸屏，延长游戏的连续运行时间。

在NDS引导模式运行GBA游戏之后，GBA游戏有软件复位的功能。采用软件复位以后，烧录卡的引导菜单将会在NDS主机上面的屏幕出现，这个与刚开始用NDS引导模式进入时候的菜单显示状态不一样了。运行了GBA游戏之后，使用软复位方式返回烧录卡菜单是不能够直接运行NDS游戏，因为目前的NDS运行模式已经成为GBA游戏模式。如果在GBA游戏模式选择运行NDS游戏，那么将会提示你需要NDS模式。

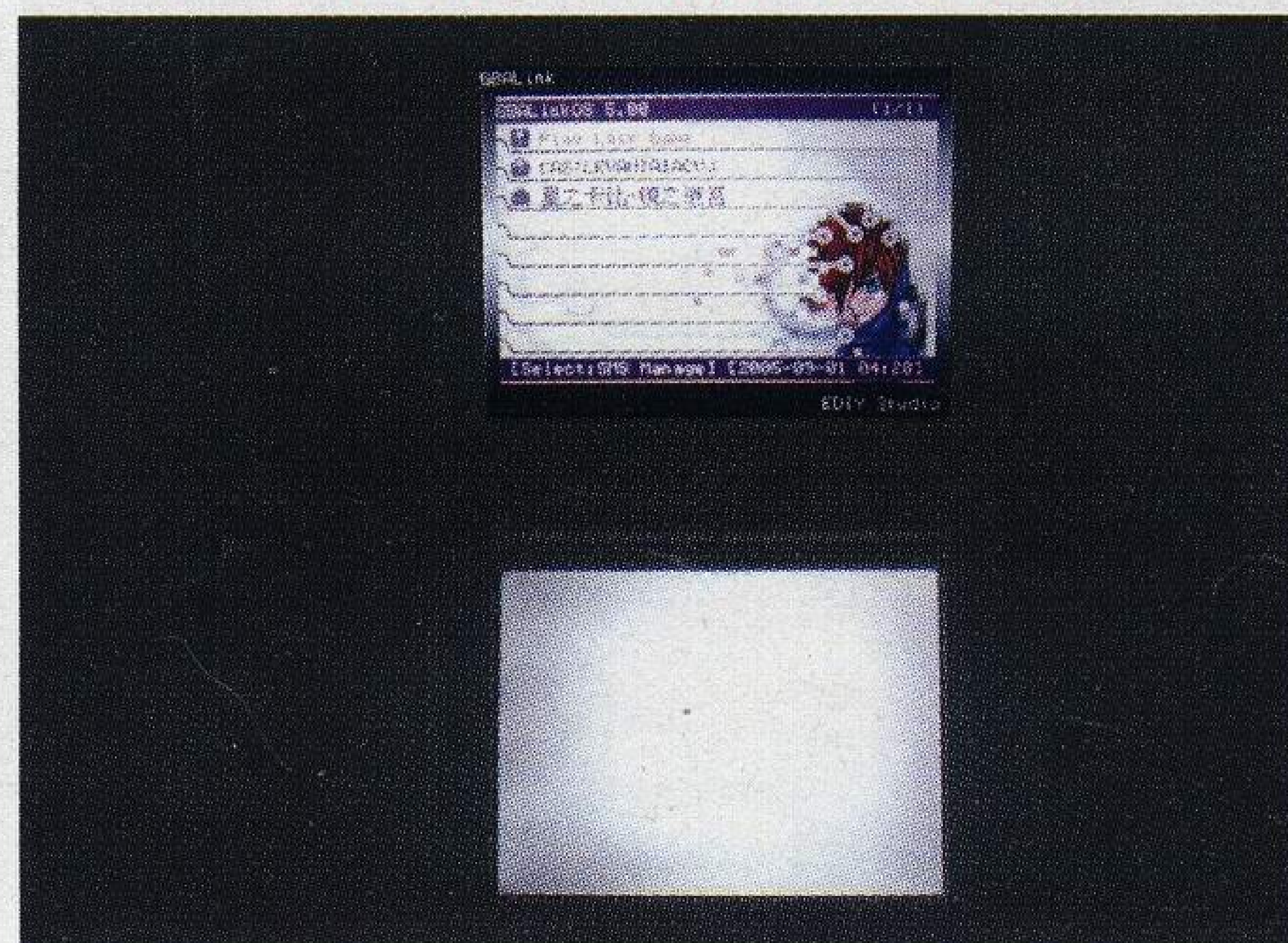



↑运行GBA游戏之后，不能够直接运行NDS游戏。

经过上述的测试，ZIP2 512Mbit烧录卡在使用混合烧录模式的时候，可以从NDS引导模式进入GBA游戏模式，但是不能够从GBA游戏模式返回到NDS游戏运行模式。所以大家在使用ZIP2 512Mbit烧录卡的时候就一定要注意这个特点。

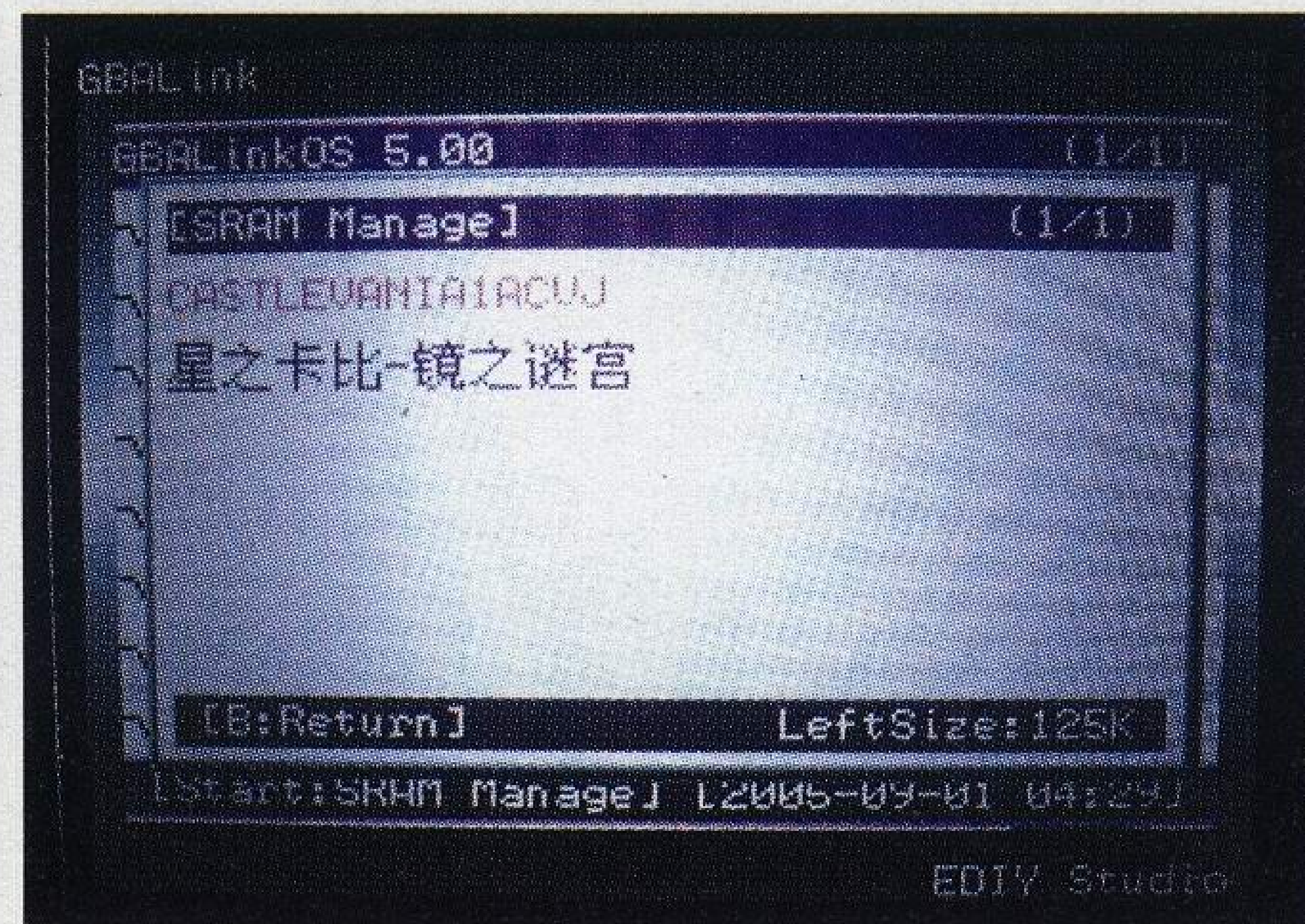



↑NDS引导模式烧录卡的菜单在触摸屏显示。



↑运行GBA游戏后，使用软复位返回菜单，菜单就会显示在上面的屏幕。

在ZIP2 512Mbit烧录卡引导菜单里，可以使用SRAM管理功能，查看目前的存档情况。按下NDS开始键，就能够查看SRAM存档的情况了。




↑NDS游戏和GBA游戏的存档都存在。

SPRITEKEY引导卡有个特殊功能，就是引导进入烧录卡菜单以后，就可以把SPRITEKEY引导卡从NDS上面拔出来，降低耗电。不过拔除引导卡的时候，只能够在烧录卡菜单状态下拔除。如果已经进入NDS游戏运行之后，是不能够在NDS游戏中拔除引导卡。如果在这个时候拔除,目前正在运行的NDS游戏将会产生死机状态。

笔者测试了SPRITEKEY引导卡的兼容性是否良好，使用逸趣科技推出的电影卡M3，还有SC转接卡(刷新1.5NDS游戏内核）进行测试。测试发现，SPRITEKEY引导卡都能够正常的引导M3和SC进入NDS运行模式，看来SPRITEKEY引导卡的兼容性还是不错的。



↑电影卡M3使用SPRITEKEY引导卡正常进入NDS模式。



↑SC转接卡使用SPRITEKEY引导卡正常进入NDS模式。

如果你手上同时有M3,SC还有ZIP2 512Mbit烧录卡，那么你只需要购买GBALINK的SPRITEKEY引导卡就可以全部兼容了。这个发现很让笔者意外，一般专用引导卡都是专门针对自己产品特殊设计，但是这个SPRITEKEY引导卡却能很好地支持其他NDS烧录卡进入到NDS模式。而且在外形上面SPRITEKEY引导卡的外形还是比SC转接卡专用的引导卡漂亮、小巧很多。不过这个SPRITEKEY引导卡也有一个不算是缺点的地方，如果你想自己DUMP游戏，那么目前的NDSROM程序不能够支持SPRITEKEY引导卡，只能使用原版的PASSME才能够DUMP NDS游戏数据出来。当然，不是每个玩家都有DUMP游戏的需要，所以这个就算是SPRITEKEY引导卡不是问题的问题。

运行NDS游戏的兼容性问题，就是目前各大NDS烧录卡必须要面对的问题。在这个问题上，ZIP2 512Mbit烧录卡配合5.00B2软件测试运行的时候，目前发布的Clean ROM当中，很多NDS游戏都能够完美运行，最新发布的NDS游戏《恶魔城—苍月的十字架》也能够在ZIP2 512M卡带上完美运行。但是还是发现了不少游戏不能够正常运行的现象。不能够运行NDS游戏如下：

| | |
|---|---|
| Wario Ware Touched!.E.WARIO | 触摸瓦里奥制造 |
| GoldenEye Rouge Agent.TRM | 黄金眼 黑帮情报员 |
| Jump Super Stars (J)(Trashman) | JUMP明星大乱斗 |
| Hanjuku Eiyuu DS Egg Monster Heroes.J.BT | 怪蛋英雄 |
| Another Code Two Memories.E | 双重记忆 |
| Tom Clancys Splinter Cell Chaos Theory.E.BULE | 分裂细胞 混沌理论 |
| Fullmetal Alchemist Dual Sympathy - JAPAN | 钢之炼金术师DS |
| Zhigan_Yi_Bi_IDS_CHN-WRG[1] | 直感一笔 |

测试中发现《应援团》游戏，还有《任天狗》的3个版本都不能够正常运行。测试中的国内行货IDS中文游戏《直感一笔》出现“only for ique DS画面”。因为笔者是采用随机测试的,所以除了上述不能够运行的游戏以外，应该还有可能存在其他游戏也不能够运行的现象。因为这次测试时间比较短，笔者没有能够将所有的Clean ROM进行全部的测试。不过笔者将会在下期杂志上发布全部Clean ROM测试的详细情况，希望能够对玩家有所帮助。

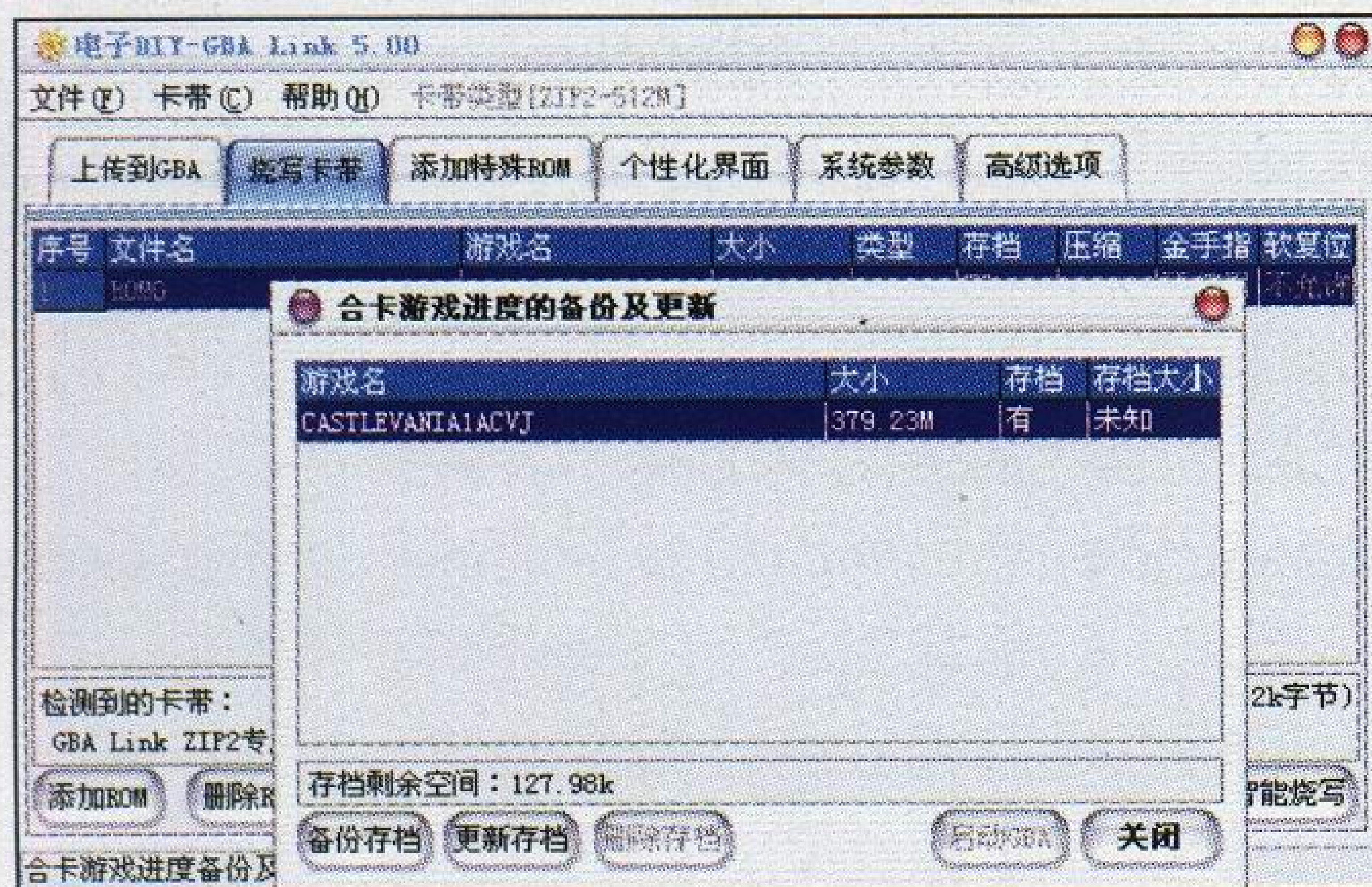


↑《恶魔城—苍月的十字架》运行完美，存档支持正常。

使用SPRITEKEY引导卡和ZIP2 512Mbit烧录卡运行NDS游戏的时候，有时会发生奇怪的白屏现象。就是当你在运行NDS游戏，突然关闭NDS主机再立即打开NDS的时候就会出现这样的情况。所以如果发现出现NDS白屏现象的时候，请把ZIP2 512Mbit烧录卡拔出来，再插回去就能够正常引导了。

除此之外，还碰到GBALINK软件暂时不支持GBA存档的NDS游戏，但是能够运行的情况。例如：Touch! Kirbys Magic Paintbrush (J)T触摸卡比就是这样的情况。不过在使用GBALINK软件烧录游戏的时候，会直接出线不能够存档的提示，这个设计非常的贴心。这次的NDS烧录卡解决方案，对于真正意义上的国内烧录卡第一家NDS烧录卡来说，ZIP2 512Mbit已经完成的基本满意了。剩下的就需要更新软件的开发才能够运行原来不能够运行的NDS游戏。

ZIP2 512Mbit烧录卡是采用本身的SRAM存档芯片保存NDS游戏的存档，笔者测试了，采用NDS和GBA混合烧录方式，测试了游戏存档导出和导入的情况。结果非常让人满意，都能够成功的把存档保存在电脑上面，也能够从电脑上导入存档到ZIP2 512Mbit烧录卡里面。




↑能够提取NDS游戏的存档。

## 五 连续运行时间的测试

由于GBALINK专用的SPRITEKEY引导卡可以在引导进入NDS模式，ZIP2 512Mbit烧录卡运行引导菜单的时候，就可以把SPRITEKEY引导卡从NDS主机拔下来了，这样就能够极大地延长了NDS主机运行的时间。

笔者测试连续运行时间的方案如下：使用cooledit专业音频录音软件，对NDS主机运行的游戏音乐进行录音，直到NDS主机自动关机为止就是ZIP2 512Mbit的连续运行时间，并且录音后的文件可以作为验证数据保存，做到公平的测试结果。测试中NDS主机的状态为：屏幕背光开启，音量最大值。测试NDS游戏为：《恶魔城-苍月的十字架》。测试结果截图如下：




↑连续运行时间为6小时08分钟。

从上述的测试结果来看，EDIY小组宣称的拔出SPRITEKEY引导卡之后能够有效延长NDS运行时间的说法非常正确。目前笔者测试过的NEOFLASH烧录卡的运行时间也是在4小时左右，没有能够超过5小时的。而这款GBALINK产品ZIP2 512Mbit的烧录卡却能够达到6小时08分中的连续运行时间，的确值得称赞。

## 六 测试总结

由于这次EDIY小组的烧录软件没有正式完成，还有NDS ROM也存在不少BAD DUMP（提取游戏卡带数据的时候产生了错误数据）的情况下，所以笔者不会对该产品公布优越点结果。但是作为能够混合烧录NDS和GBA游戏的第一款成型的烧录卡，是能够让玩家感到惊喜。而且这套GBALINK的NDS烧录卡价格也不昂贵。目前USB外置烧录器和ZIP2 512Mbit烧录卡的零售价格是666元，由于EDIY小组举办优惠活动，可以免费赠送SPRITEKEY引导卡。如果你是一位喜欢抢鲜，而且喜欢动手的朋友，那么可以推荐你购买这款EDIY小组推出的GBALINK NDS游戏烧录卡。如果你是一位喜欢成熟产品的玩家，那么你可以等待其他的NDS烧录卡都发售的时候，自己再考虑购买哪一款烧录卡才是适合自己的产品。GBALINK这套NDS烧录卡已经把NDS烧录时代的大门打开了，各位玩家，你们准备好了NDS主机没有？



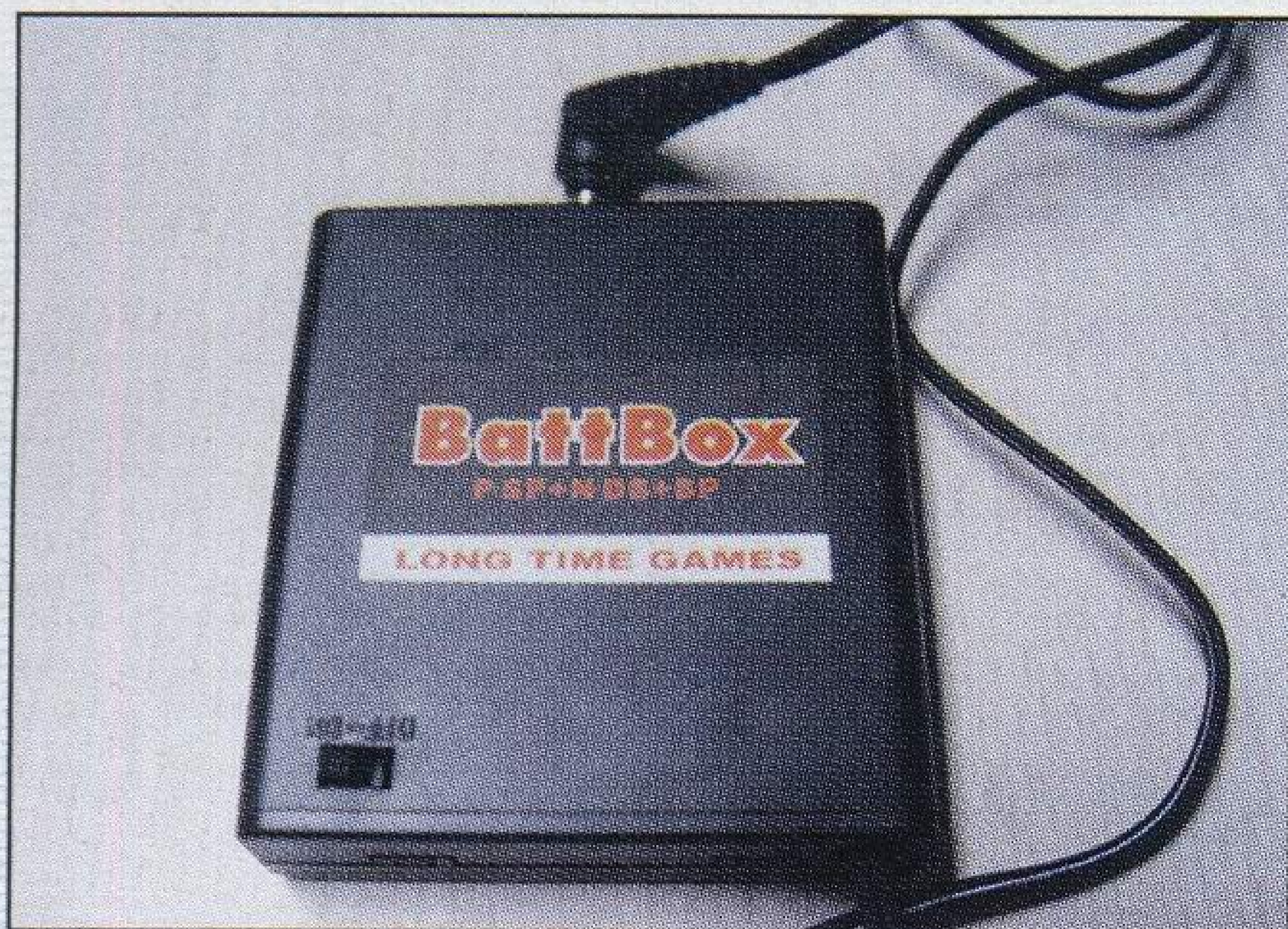

# 外接电池盒评测

不知道大家有过这样的经历吗?外出旅行坐火车，周围的陌生人都不认识，又很无聊，于是掏出GBA开始打机，玩《恶魔城晓月》，真精彩，用主角苍真打到最终BOSS，一刀一刀砍，再来一刀就他就死了，突然间屏幕一暗，电池没电了，打BOSS前没记录，白打了。这是镍氢电池本身的通病,没有电池，怎么办?之前辛苦打的记录也没了。再例如打动作清版游戏《街头快打》，杀完BOSS正在兴致勃勃地看着通关动画，突然，咯嚓又没电了。没有备用电源真的很麻烦。怎么办呢?

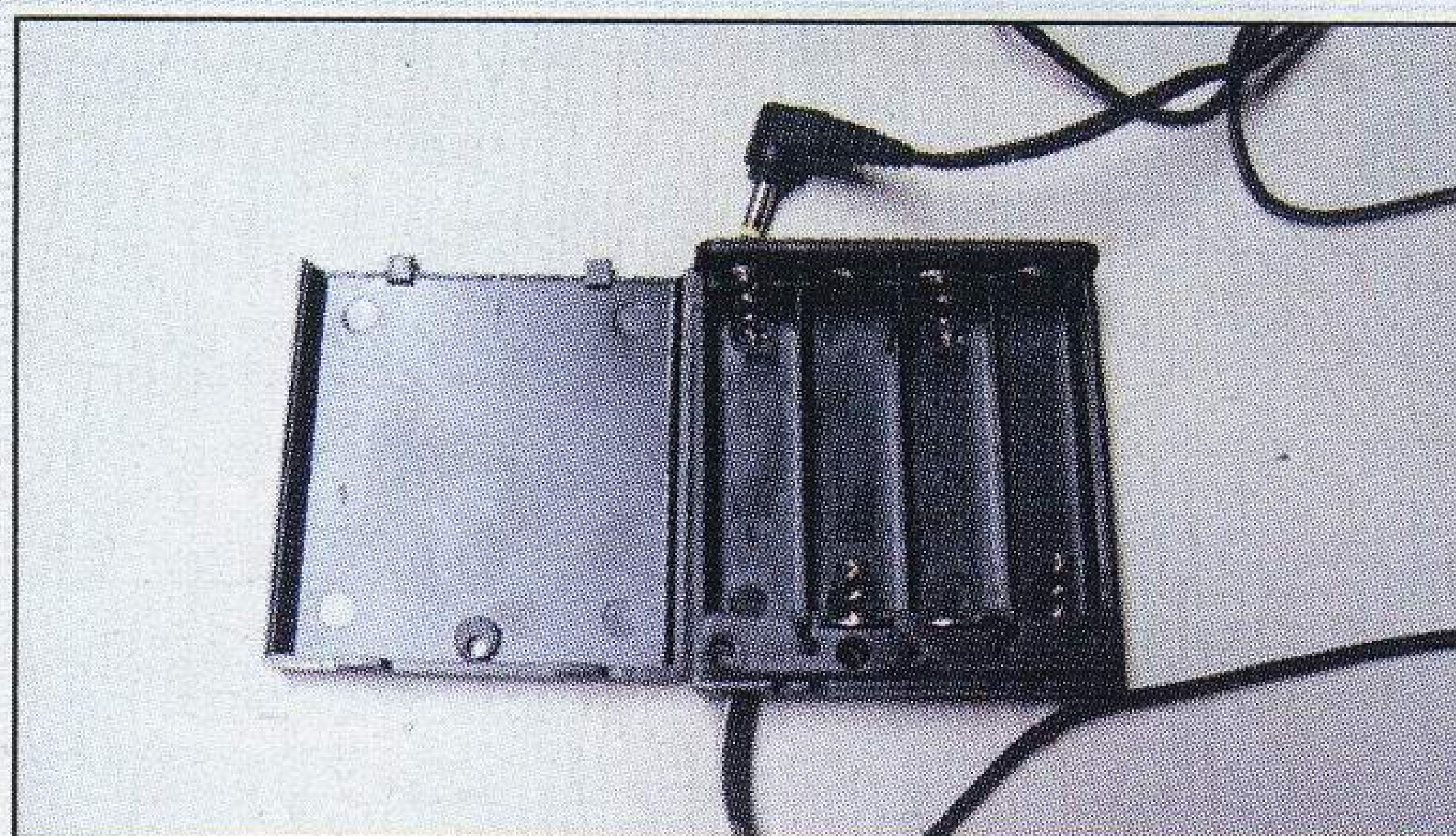
笔者最近入手了一件很实用的外设，三用外置电池盒。可以为PSP、NDS、GBA SP三种主机提供外接电力，但是实际上还可以为GBA提供电力(因为GBA和GBA SP的电源本身就是通用的)。产品是火影电玩发售的。整个产品被封包在一个透明塑料外壳中。做工还算可以。背面有产品的功能，使用和注意事项，都有中英两种语言说明。

##  产品外观

产品主要分为两个部分，主体是电池盒，附件是电源转接口。打开外壳包装，黑色硬脂塑料电池盒就呈现在面前了，正面有一产品标签，左下方是一小按钮，有OFF和ON两个档可以选择拨动。开始我怎么找也没找到电池究竟放哪里，当把盒子转个面仔细查看发现有一处有条纹可以按动，于是费了半天劲将其推动，终于




↑电池盒的正面外观。



↑将电池盒后部的盒盖打开后呈现内部结构。




发现电池的安放地了,可能是新品吧，还没磨合，不过倒是对应了其封面广告语“紧密可靠”。里面有弹簧卡而且很紧可以将电池很好地卡进去，但是拿出来就是个麻烦事了。弹簧的底下有电池的安装标志，可以对着这些标志的正负极安装电池。但是我对其上的两处有些不明白。因为电池盒是倒扣式的，但是盒背面的正中间居然设计了一个螺丝孔，原包装内又没有螺丝，真是奇怪。而移去盒盖后可以发现螺丝孔的右边还有一小孔，看着像是固定电路板的螺丝预留孔，但是电路板那块却是使用塑料孔位的方式固定的。这样的前后矛盾的设计着实让我摸不着头脑。

电池盒中延展开的电线有近一米长，那边的接口是为PSP供电用的，当插上附件的转接口后就成了GBA和GBA SP通用的长方形接口了。笔者发现此电池盒的PSP接口型号和PS TWO以及PS ONE的电源接口是一样的，但是PS ONE的电源规格是AC 100-240V，0.2A，50-60Hz，DC 7.5V而PS TWO的电源规格是AC

100-240V，1.5A，50-60H，DC 8.5V。PSP的电源规格是AC 100V-240V 50-60Hz，DC 5V。据我所知输入电压相差不大的倒是可以串用一下，于是将电池盒接到PS TWO上，哈，居然电源指示灯亮了，但是启动不能，一开机就自动关闭，看来是电源的功率不够造成的。接着接到PS ONE上试用了一下，结果电源指示灯刚亮就灭了。看来为PS ONE便携的梦想还是比较遥远。而NDS的电源规格为AC 110V，50-60Hz，DC 5.2V，和PSP的相比除了DC电压相差0.2V以外其他完全一样。根本不需要降压就可以实现电源的互通，为什么设计者要将PSP的电源设置成连盒的而将NDS接口的设置成通过附件转换电压的。想必就是因为,如果主体为NDS用电源那么DC电压就要比接上接口的要低，使得PSP的供电电压成了5.0V或者更低，势必对机器有损伤。而如果将主体设置为PSP用，那么接上转接口后的5.2V电压经过导线和电路板，转接口等零件的电阻影响可能电压就会正好降至5.0V。不得不佩服设计者的大脑。

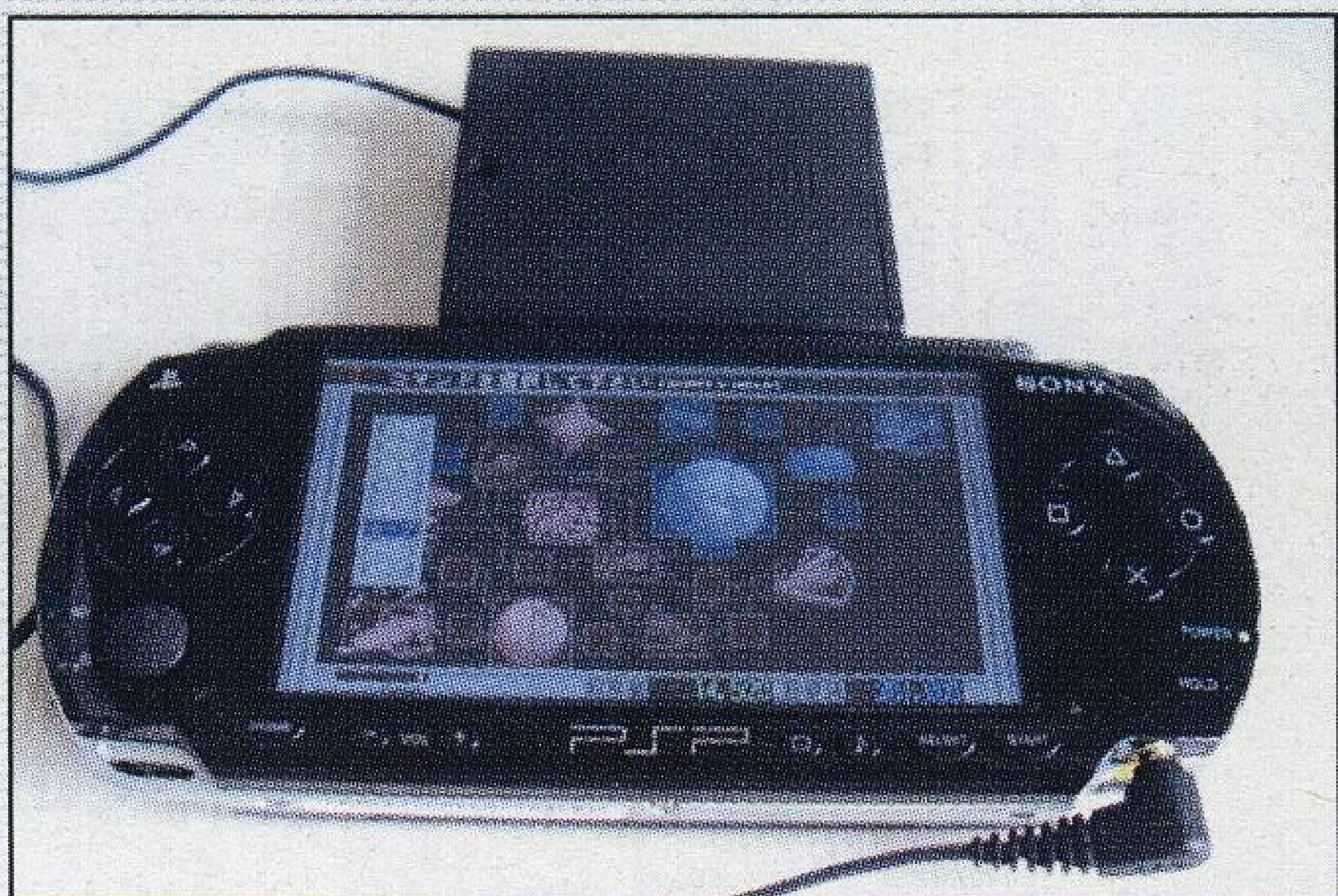


## 二 性能测试

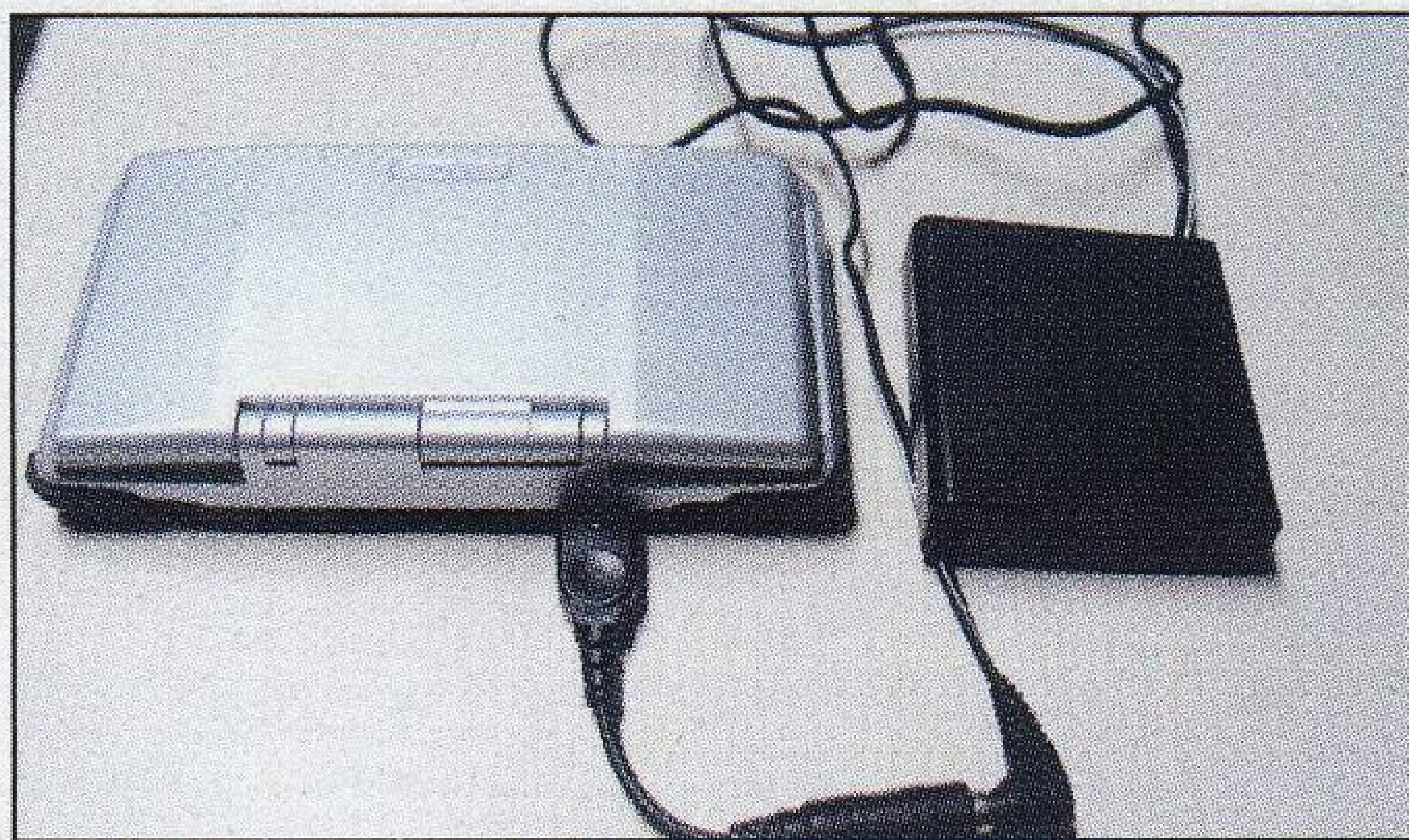


↑电池盒连接到GBA SP上的样子。

根据其宣传的广告，使用四节2300mh的AA电池，PSP 2倍使用时间，NDS 3倍使用时间，GBA SP 4倍使用时间。官方的说法，PSP满电后连续使用时间是6小时左右，而NDS则是10小时左右，GBA SP也是15小时左右。那么分别就是12小时，30小时，60小时。官方说的使用方式是将本体电池电用光后再将主机关闭，将电池盒接驳上主机为主机的电池充电。直至充满再使用至电用光再次充满，反复使用。真正的实测效果呢？我采用的是将主机电量用尽后直接将电池盒接上连续开前光，背光，开最大音乐使用，选择的电池是次世代2300mh的AA NI-MH电池。首先将PSP本体的电量用尽后，然后接上电池盒继续使用，测试游戏《基连的野望》，大约5小时后没电自动关闭。使用IDS，测试游戏《恶魔城 苍月的十字架》，放光电量后，接电池盒使用，支撑了17小时后红灯没电。使用GBA SP，测试使用EZ2烧录卡，游戏《机战R》，本体用电完毕后支撑了近30小时，红灯自动关机。看来实际上使用直接联接上主机使用的话效果没有厂家宣传的那么厉害，不过光是这么长的使用时间已经足够成为外出旅行中最实用的外置电源。



↑电池盒为正在游戏的PSP充电。



↑电池盒为神游IDS充电。



## 三 小结

使用2300mh的AA充电电池快速充电充满需要3小时，但是却可以为PSP、NDS、GBA SP三款主机提供远远超过3小时以上的连续使用时间，很实用。只是外壳的倒扣设计的过于紧凑，常常打不开装上电池又合不上。而官方说的连续使用时间只能实现80%左右。相对与价格昂贵的锂电池，这套组合可以说是国内少有的超值外设。对于常年在外旅行的玩家来说这个还是不错的选择。

文/马克 责编/天意

# NDS烧录卡时代来临前的黑暗

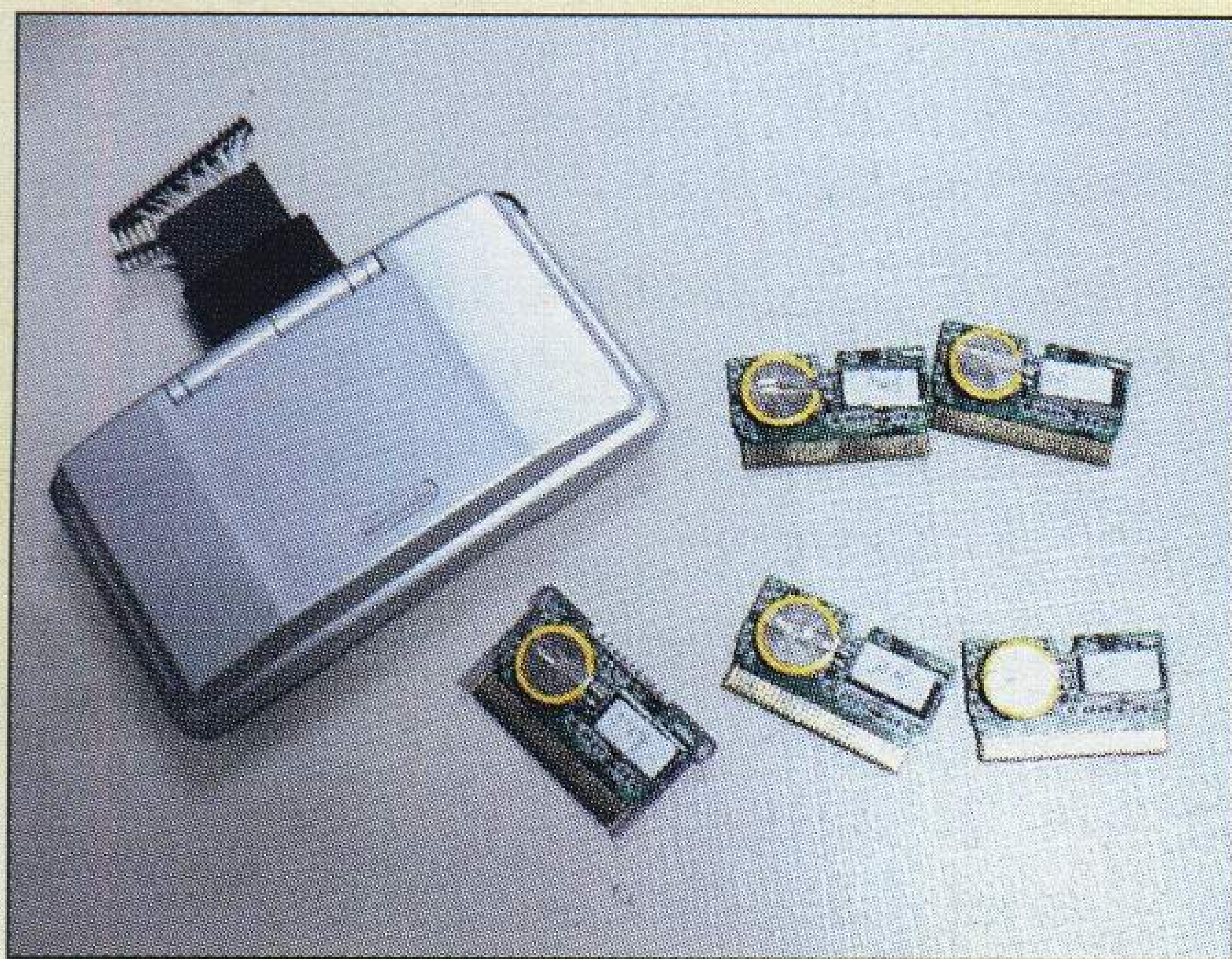
文/Binbin30
责编/天意

由于PASSME公开了源代码，而NDS开发包又泄露之后，国内众多的GBA烧录卡厂家逐渐把烧录卡的产品研发都转向了NDS平台。前段时间，国内众多烧录卡厂家：EZ、EDIY、CFTOGBA、逸趣科技都展示了各自的NDS烧录解决方案。这样的结果也预示着NDS烧录卡全面来临的时代已经不远了。当然在NDS烧录时代来临之前的种种难题也不断发生，不过这些问题也逐渐在被克服。估计当读者看到本文的时候，国内的NDS烧录卡产品已经正式销售了。

## 一 困扰国内众多烧录卡厂家的难题

### ◆1、EZ产品

EZ小组的EZ产品在经历了GBA烧录时代的洗礼，产品的品质和良好的售后服务得到了国内多数玩家的认可。前段时间，EZ小组公布：只需要购买EZ的专用PASSME产品就能够配合原来的EZ烧录卡产品实现NDS游戏烧录功能。EZ1代 128M 只能玩小于等于128Mbit的NDS游戏；EZ1代 256M 只能玩小于等于256Mbit的NDS游戏；EZ1代 512M 只能玩小于等于512Mbit的NDS游戏；EZ2代 128M 只能玩小于等于128Mbit的NDS游戏；EZ2代 256M 只能玩小于等于256Mbit的NDS游戏；EZ2代 512M 只能玩小于等于512Mbit的NDS游戏；EZ2代 1Gb 理论上能玩所有规格的NDS游戏；EZ3代 1Gb 只能玩小于等于256Mbit的NDS游戏；EZ3代 2Gb 只能玩小于等于256Mbit的NDS游戏。而性能更强的EZ4产品，将会采用更多的独特设计。



↑正在开发中的EZ4烧录卡图片。

看来EZ小组在保护原有EZ产品用户群来说的确是为了玩家才考虑使用“兼容”烧录NDS游戏的方案。不过，采用兼容方式的弊端也是困扰EZ小组加快NDS烧录产品研发的原因。因为目前市面上存在的EZ品牌烧录卡的PCB（电路板）类型就多达60多种，PCB版本的型号众多也是EZ小组使用兼容方案的绊脚石，而且也会相应的减缓EZ4新产品的研发力度和速度。所以EZ小组目前现阶段对NDS烧录卡的研究已经不像原来GBA烧录卡产品那样走在研发前端的位置，抓紧时间对于EZ小组来说至关重要。如果采用先发售NDS烧录卡EZ4产品，然后再逐步支持原来EZ烧录卡产品的解决方案应该可以为EZ小组的NDS烧录卡解决方案赢得时间上的优势。

NDS烧录卡最重要的功能GBA游戏与NDS游戏混合烧录方式的解决方法也是困扰EZ小组开发NDS烧录卡系统的问题所在。目前国内烧录卡市场上，生产GBA电影卡产品的逸趣公司的最新产品—电影卡3代已经具备了GBA游戏和NDS游戏混合烧录的解决方案。而这几天，EDIY小组发布的ZIP2 512M烧录卡的NDS烧录系统解决方案也支持了GBA游戏与NDS游戏混合烧录的功能。希望EZ小组能够突破技术瓶颈，再接再厉继续推出优秀的烧录卡产品给国内玩家更多的选择空间。

### ◆2、XG产品

目前国内销售的NDS烧录卡也只有XG一家



↑国内第一款NDS烧录卡—NEOFLASH。

的产品—NEOFLASH。虽然NEOFLASH作为第一款支持NDS游戏烧录的烧录卡，但是该产品的实际使用问题也比较多。最大的问题就是XG产品的致命弱点：软件部分。到目前为止，NEOFLASH的烧录软件还必须使用自动批处理文件才能进行GBA游戏烧录与NDS游戏烧录之间的切换。作为一款成熟销售的商品不应该存在这样的软件问题。加大对软件的开发力度是XG必须面对的问题。作为第一款支持NDS游戏的烧录卡来说，它也不够完美。不能够烧录多个NDS游戏，也是不能够使用GBA与NDS游戏混合烧录的NDS烧录卡。而且该烧录卡产品的NDS游戏ROM，必须使用国外GST小组发布的ROM才能够运行游戏。而且也就是因为使用了GST专用的NDS ROM，造成了NEOFLASH的连续使用时间大大缩短，仅为4小时左右的使用时间绝对满足不了玩家的要求。因为是NEOFLASH专用的ROM，所以肯定采用加密技术加密原始的ROM。在运行的时候必须解密才能够正常运行游戏，所以使用加密的专用GST ROM也是造成连续使用时间缩短的根本问题所在。

不能使用原始NDS ROM，烧录速度缓慢，使用时间短，产品价格昂贵是NEOFLASH产品需要解决的问题。相信随着国内其他厂家的NDS游戏开始销售，NEOFLASH产品的价格也会降低。不过目前从官方网站了解到，NEOFLASH采用SD卡的第二款烧录卡即将发布了。让我们拭目以待，NEOFLASH的第二代产品将会以什么样的新鲜功能呈现在国内玩家的面前。

### ◆3、GBALINK产品

EDIY小组最近的产品研发实力是惊人的提高，继XG在2005年推出GBA烧录卡产品之后，EDIY小组也在2005年4月推出了ZIP2 512M的GBA烧录卡新产品。笔者当时就在猜疑，EDIY小组这个时候发布的ZIP2 512M烧录卡是否也是NDS烧录系统的解决方案其中的组成部分呢？EDIY小组在7月底的时候公布了GBALINK产品的外置烧录器产品，这个时候就更加验证了笔者前面的猜测。有了外置烧录器产品，GBALINK产品才能够实现NDS游戏的正常烧录功能。在8月26日凌晨，EDIY小组公布了ZIP2 512M烧录NDS游戏的解决方案。能够烧录NDS游戏的GBALINK软件5.00B1发布，并且同时公布了GBALINK产品专用的引导设备：SPRITEKEY引导卡。这个引导卡应该算是PASSME产品中最小巧的吧？并且可以在进入ZIP2 512M卡带引导菜单之后拔除SPRITEKEY引导卡，这样就能够极大地延长NDS游戏的运行时间。而且这款引导卡的价格也不贵，零售价格99元。



↑ZIP2 512M和外置烧录器。




↑GBALINK专用SPRITEKEY引导卡。

目前EDIY小组的NDS烧录解决方案已经发布了，也就是有了一套成熟的产品。能够支持多个NDS游戏同时烧录，也能够支持GBA游戏和NDS游戏混合烧录。支持原始NDS游戏ROM格式（就是Clean 版本的NDS游戏ROM）。烧录卡支持存档。EDIY小组也声明将来可以在软件中增加对以前ZIP烧录卡产品的NDS游戏烧录的支

持，这种做法极大地保护了原来用户的投资，深受玩家的支持。为了答谢原来的用户支持，EDIY小组在推出新产品SPRITEKEY引导卡之际，特别推出了购买GBALink烧录套装大优惠活动。如果购买了ZIPII 512M卡带和USB烧录器套装，将有2重大礼赠送：1、赠送SPRITEKEY引导卡。2、赠送深圳火影电玩出品的掌机电池盒。如果你喜欢EDIY小组的ZIP2 512M产品，那么现在就可以购买这款GBA LINK的NDS烧录卡，优惠活动从2005年8月26日开始到2005年9月26日结束。

从笔者的基本测试来看，ZIP2 512M烧录卡在配合SPRITEKEY引导卡烧录NDS游戏。多数的游戏都能够正常运行，但是有少数的游戏不能够正常运行。出现这样的原因也情有可原，因为目前原始ROM的游戏数据也不好判断是否正确。GBALINK5.00B2版本的软件不完善也是造成部分游戏不能够运行的主要原因。看来目前EDIY小组需要做的就是逐步增强NDS游戏的兼容性问题，让ZIP2 512M烧录卡成为完美的NDS烧录卡产品。本期杂志上同时刊登了笔者的ZIP2 512M烧录NDS游戏抢“鲜”测试文章，希望可以给需要了解这款产品性能的朋友提供一点帮助。

### ◆4、电影卡产品M3

逸趣科技公司生产的采用CF卡或者以SD卡作为储存卡的电影卡3代产品M3，经过多次规格变更之后终于把电影卡3代产品M3的规格确定了。自从6月初研发部完成了NDS游戏的内核，并在6月30日M3首发以后，工作研究重点转移到对NDS游戏的运行方面，到目前为止已经取得了




↑电影卡3代产品M3。

很多突破性进展，目前的M3 GBA版已经可以运行所有的NDS游戏，并且存档兼容性也没有问题，基于以上的情况，M3的多种版本终于在各种假设之后，敲定了最终的产品生产方案：M3只有两个版本，M3-CF和M3-SD，即使用CF闪存卡和SD闪存卡的两种型号。这完全符合M3设计的最初提案，出色的完成了开发任务，因为硬件一致，首发的M3 GBA版通过内核升级，可以获得相同的更多全新功能。M3两款型号定于2005年8月底全面推出。M3将突出三方面的完美优势：1、完美的电影功能：100%的任天堂官方GBA格式电影兼容功能；自配高速度视频转换软件和高画面质量性能；GBA/NDS双水晶引擎系统，世界首款对应NDS全屏幕播放的电影播放器；影片伴音GBS文件达到16位音效模式，声音至纯至真。2、完美的GBA游戏功能：兼容所有GBA游戏，绝不出现白屏而不能使用的情况；高速RAM，双CPLD，游戏运行流畅，绝不拖慢；可使用原版GBA游戏ROM，无须转换或打补丁；具有松下原装的锂离子电池，时钟运行准确，电池记忆可靠性高；S&L即时存档、软件复位、SMS存档管理器、金手指功能等一应俱全。3、完美的NDS游戏功能：支持“CLEAN”版的NDS ROM格式；支持M3本体保存游戏存档和任天堂原版卡带保存游戏存档；世界首创支持NDS游戏合卡菜单；任天堂官方开发工具实现的软切换到GBA模式，玩GBA游戏无需关机重启；世界首款支持NDS存档的SMS存档管理功能，一卡可保存多个NDS游戏存档；支持运行大于256Mbit的NDS游戏。

笔者测试过在NDS插入PASSME设备后，M3的运行模式就变成了NDS运行模式。目前由于NDS游戏运行新内核，还没有发布。所以目前的M3不能够运行任何商业的NDS游戏。目前M3最大的难题就是应该需要加快研发速度，产品的规格已经设定好了，就等软件的支持了。软件完成了，那么M3也是另一款完美的NDS烧录卡。目前M3的销售价格为488元，使用CF卡和SD卡的巨大储存空间将是它的最大卖点。

### ◆5、CFTOGBA产品

CFTOGBA的产品SC卡前段时间就发布了专用NDS游戏支持内核。刷新内核后，只需要配合一个PASSME产品就能够运行NDS游戏了。但是目前由于SC硬件上面的限制，只能运行最大




↑SC支持SD卡的最新产品。

容量为256Mbit的NDS游戏。大大限制了SD大容量的空间优势。而且SC卡使用的官方游戏，必须等待CFTOGBA官方发布。因为ROM是专用版本，所以市面上的CLEAN版本NDS游戏都不能够支持。目前官方发布的专用NDS游戏只有12个游戏。专用游戏的限制，大大降低了SC卡的通用性。

此外，由于SC卡的硬件设计局限性问题，所以在使用SC卡产品的时候千万不要在NDS红灯的状态下运行。容易造成烧坏CF卡或者SD卡，还有NDS机器的现象。目前从众多测试者发布的情况来看，SC卡运行NDS游戏的存档都保存在用来配合PASSME使用的正版NDS游戏卡上面，这样的问题会造成NDS正版卡游戏存档的丢失。而且由于使用了加密专用ROM，所以连续使用时间也不长。也就是4小时左右的连续使用时间。SC卡产品的缺陷就是：硬件上存在先天不足，软件的补充也不能弥补硬件的缺陷问题。所以对于NDS游戏的烧录来说SC卡的解决方案并不完美。从目前已经有512Mbit的NDS游戏发布来看，SC卡应该考虑研发更大缓存容量的产品，这样才能够对应NDS最大1Gbit游戏的运行支持。

### ◆6、EWIN产品

EWIN在前段时间曾经公布过使用EWIN的512Mbit卡带，在配合PASSME的情况下就能够运行NDS官方游戏的视频。这么说EWIN小组也是掌握了NDS游戏的解决方案，只是目前还在研究当中。估计过不了多久EWIN的NDS烧录卡产品应该可以正式公布了。不过目前EWIN的最大难题就是开发速度缓慢。原来EWIN512M应该很早就可以发布，可是因为闪存货源的原因，迟迟不能发布。而目前EWIN的512M卡带应该已经上市了，但是EWIN512M的版本是对国外市场销售的产品，而国内并没有上市。EWIN特有的自带专用操作系统的特点，造成EWIN的烧录卡整体使用优势只有在超大容量空间的前提下才能够更好体现。所以对于EWIN操作系统来说，更大的容量对于EWIN烧录卡来说至关重要，而且未来为了对应NDS游戏的完美烧录，1Gbit容量的容量空间是必备方案。

将来希望EWIN的更大容量的烧录卡版本能够在发布专用PASSME引导卡的时候同时发布，这样EWIN的整体优势才能够得到充分发挥。根据笔者与EWIN官方人员的了解。EWIN这次的NDS烧录解决方案，他们自己本身都不满意。因为还是必须使用GBA烧录卡+PASSME的组合方式。EWIN的目标将是以后重新开发的EWIN2，根据他们的说法，EWIN2的应该是直接使用NDS插槽的NDS烧录卡。至于体积空间的问题，如何解决？这些就需要EWIN自己考虑了。也让我们拭目以待，EWIN在NDS烧录平台的表现。




↑SUPER卡及其引导棒。

### 7、EFA产品

EFA在最近发布了EFA-LINKER2最新版本的GBA烧录卡。EFA-LINKER2产品的最大特点就是U盘的操作风格。因为EFA-LINKER2烧录卡本身就自带有迷你USB接口，只要插上USB线，电脑系统就会发现一个可以动磁盘的设备。所以EFA-LINKER2的最大实用功能将是把烧录卡当成U盘来使用的概念。但是由于EFA-LINKER2硬件闪存的限制，如果将EFA-LINKER2运用在NDS游戏烧录方面，那么EFA-LINKER2最大的可运行NDS游戏也只有256Mbit的容量。根据EFA官方的说法，更新LOADER引导程序之后，再配合PASSME就能够实现NDS游戏的烧录。当然笔者希望EFA官方能够拿出更完美的NDS游戏烧录解决方案，从而实现NDS游戏的最大运行1Gbit游戏的可能。

**◆8、EZFA产品**

从目前官方网站的运行情况来看，目前EZFA产品已经没有任何更新了。而中文论坛也被取消了。EZFA的开发者"宝灯"就是原来在EZ小组倡导GBA烧录卡项目研发的主要人员。可以这么说，没有他提出的烧录卡方案，就没今天EZ烧录卡的成就。也不可能造成国内烧录卡品牌林立的局面。可是现在EZFA的商业运行情况的确很糟糕，虽然官方发布了最新的ECUBE产品，但是关于NDS烧录卡解决方案的信息，EZFA一点也没有透露出来。笔者的猜测，有一种可能EZFA是在闭门开发NDS烧录方案，另一种可能就是EZFA产品将会就此沉默下去，直到这个品牌在市场上的彻底消失。当然笔者不愿意看到后面的情况发生。不过以目前EZFA的实际情况来看，EZFA如果需要推出NDS烧录解决方案，就必须重新设计外置烧录器。因为NDS上面的GBA通讯端口已经取消了，如果需要烧录NDS游戏，那么只有采用外置烧录器的方案才能够解决烧录游戏的矛盾问题。笔者希望EZFA这个品牌能够一路走好，继续给支持EZFA产品的玩家更多的希望。



↑EFA的烧录卡。

**◆9、火线烧录产品**

火线烧录器，是目前烧录卡低端市场上销售最好的产品。火线烧录器的特点就是能够支持修改的GBA烧录卡。烧录器采用并口方式极大地阻碍了使用的方便性，而且火线的烧录游戏方式采用了与GBA通讯烧录的方式。如果火线产品需要发布NDS烧录相关的产品，那么火线只有重新开发外置烧录器和火线专用的大容量烧录卡，只有这样才能够满足NDS烧录平台的要求。目前火线的开发者已经在研究PASSME的问题，所以关于火线NDS烧录方案的发布，笔者相信在不久的时候就会发布了。希望喜欢火线的朋友继续支持这个产品。



↑火线烧录器及其配套驱动。

## 三 NDS硬件上的限制

目前已经知道的最新的红色版本NDS已经不能够支持PASSME的运行，所有采用PASSME解决方案的NDS烧录卡都不能够运行。从目前最新的NDS产品序列号来看，凡是122开头的红色NDS都不能够被PASSME支持。看来任天堂为了抑制烧录卡泛滥的局面而对新产品采用了更新的加密方式，所以造成了PASSME引导失效。同样的问题也发生在国内NDS行货版本IDS上面，IDS也是不能够被PASSME支持。不过根据国外最新的破解消息了解，目前已经有人能够使用更新版本的PASSME达到支持IDS主机运行NDS烧录卡的事情。


↑使用重新制作的PASSME，IDS也能支持烧录NDS游戏的正常运行。

俗话说：道高一尺，魔高一丈的道理，在PASSME与NDS破解之间也验证了这样的说法。日后想必破解与加密会跟随在NDS主机

的周围，可能以后需要更换的就是PASSME引导卡了。

## 三 将来NDS烧录卡出现的怪异现象

**◆1、PASSME版本众多**

目前国内的烧录卡厂家的NDS烧录卡解决方案都是建立在PASSME+GBA烧录卡的雏形上面。因为目前不使用PASSME方案的NDS烧录卡地球上还没有看见。再加上国内众多的烧录卡厂家，可以预见的是，在以后每个烧录卡品牌都会发布一个自己的PASSME产品，然而不同品牌之间的PASSME产品不能够兼容。这样肯定会造成日后PASSME产品的种类众多的怪异现象，真能够希望国内的PASSME方案能够统一规格。不过这也是不可能实现的奢望，毕竟每个品牌的解决方式不相同。



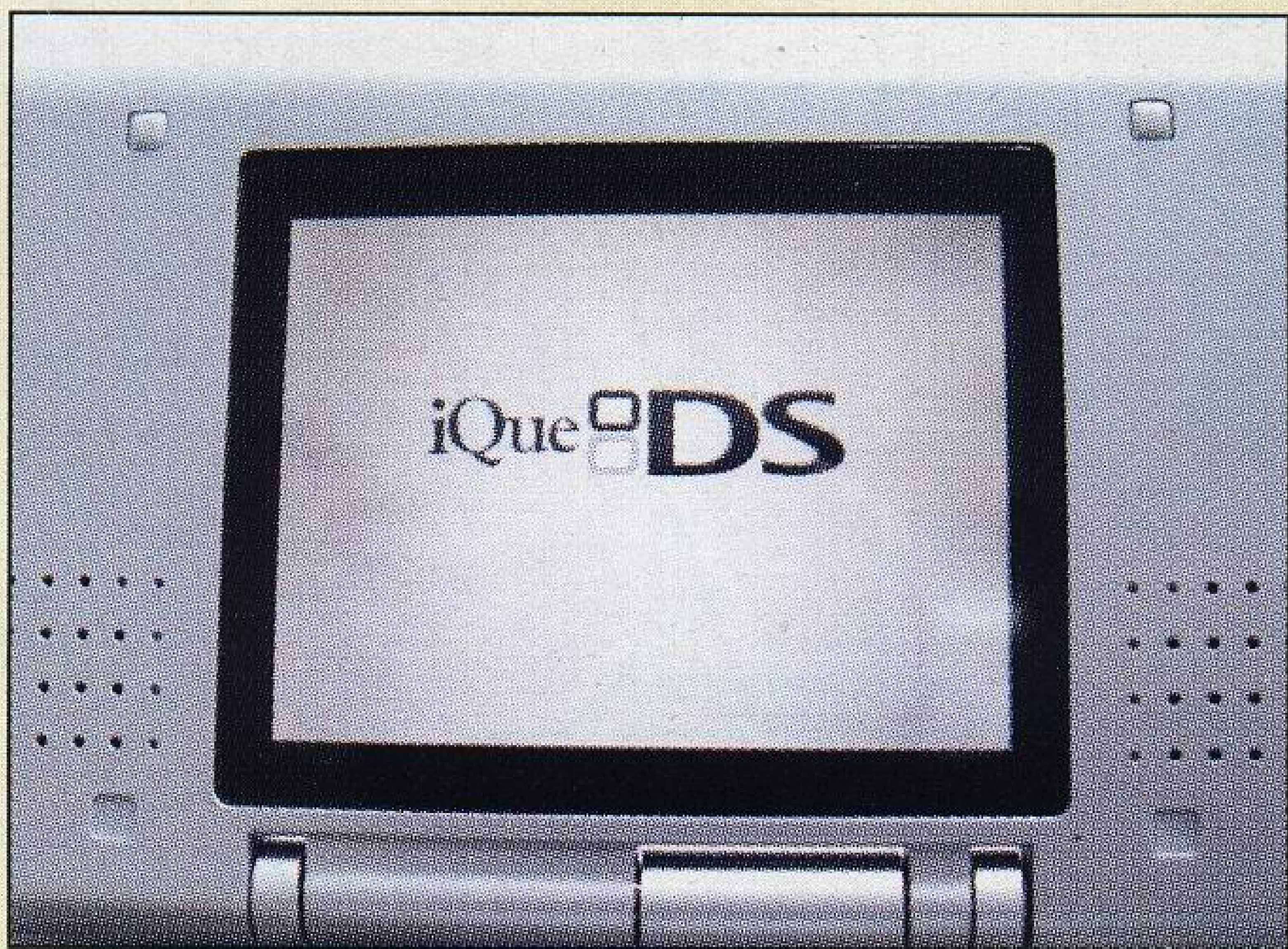
↑IQUE GBM发布，IDS今后该何去何从。

**◆2、专用ROM发布影响了NDSROM的流通**

从GST的第一个采用加密方式发布GST专用NDS游戏ROM以来，SC卡的游戏ROM也采用了加密的方式发布专用ROM。虽然这样做可以保护自己产品的利益，但是采用加密也给产品的使用时间造成了负面影响。采用加密专用ROM方式的烧录卡，连续使用时间绝对不会超过4小时。所以笔者希望国内众多的烧录卡厂家，在支持NDSROM上面请尽可能地采用CLEAN版本的NDSROM作为产品支持的首选游戏格式。这样可以免去加密的复杂过程，也可以增加产品的运行时间。何乐而不为呢?

**◆3、NDS真卡大小的NDS烧录卡成为奢望**

由于NDS卡带的体积问题，以后的NDS烧录卡应该不可能实现NDS游戏卡真卡大小的体积。因为烧录卡使用的CPLD芯片的体积已经比NDS游戏卡带大不少了，所以真卡大小的NDS烧录卡应该就是最大的奢望。




↑IDS继续出它的汉化游戏，破解依然横行。

**◆4、IDS的中文游戏能否在NDS上面运行?**

目前从掌握的最新消息，已经有人把IDS的游戏《直感一笔》DUMP出来了。然后修改ROM数据，让普通的NDS成功运行IDS的中文游戏–《直感一笔》。这么说神游的IDS专用的游戏并不是在内存调用中文字库，而且直接采用GBA游戏图形中文汉字的显示方式。IDS的官方游戏，这么早就被破解了，估计给IDS的打击不小呢。

大家看到本文的时候，GBALINK的NDS烧录产品或者M3不少的玩家已经在使用了。在等待了大半年的时间里，NDS的烧录卡终于从幻想变成了现实。那么就让我们迎接NDS烧录时代的到来吧!

**编者按：**

神游IDS的游戏《直感一笔》被高人DUMP出来，并采用不明的方法在NDS上运行。详细参看前页软硬件新闻。根据业内人士的推测其使用的ROM载体还是目前市面上常见的GBA烧录卡，或者是NEOFLASH烧录设备。究竟是采用新的引导棒使之运行的还是刷NDS的BIOS使之运行的呢？一切都不明，看来只有等到新的烧录解决方案公布出来了。对于NDS烧录卡是正是邪也不是一句两句就能说的清楚的。玩家需要等待的就是最新最好的游戏，如何能玩到这些游戏。NDS的再次破解和任天堂加密之间的水火关系能促进技术的进步倒是一件有意思的事。

# AVC格式的转换与研究

PSP的2.0版升级软件终于出来了，作为无法玩MSD游戏的回报，SONY在新的系统中加入了HTML4.01网页浏览功能以及H.264/MPEG-4 AVC格式高清晰视频的支持。

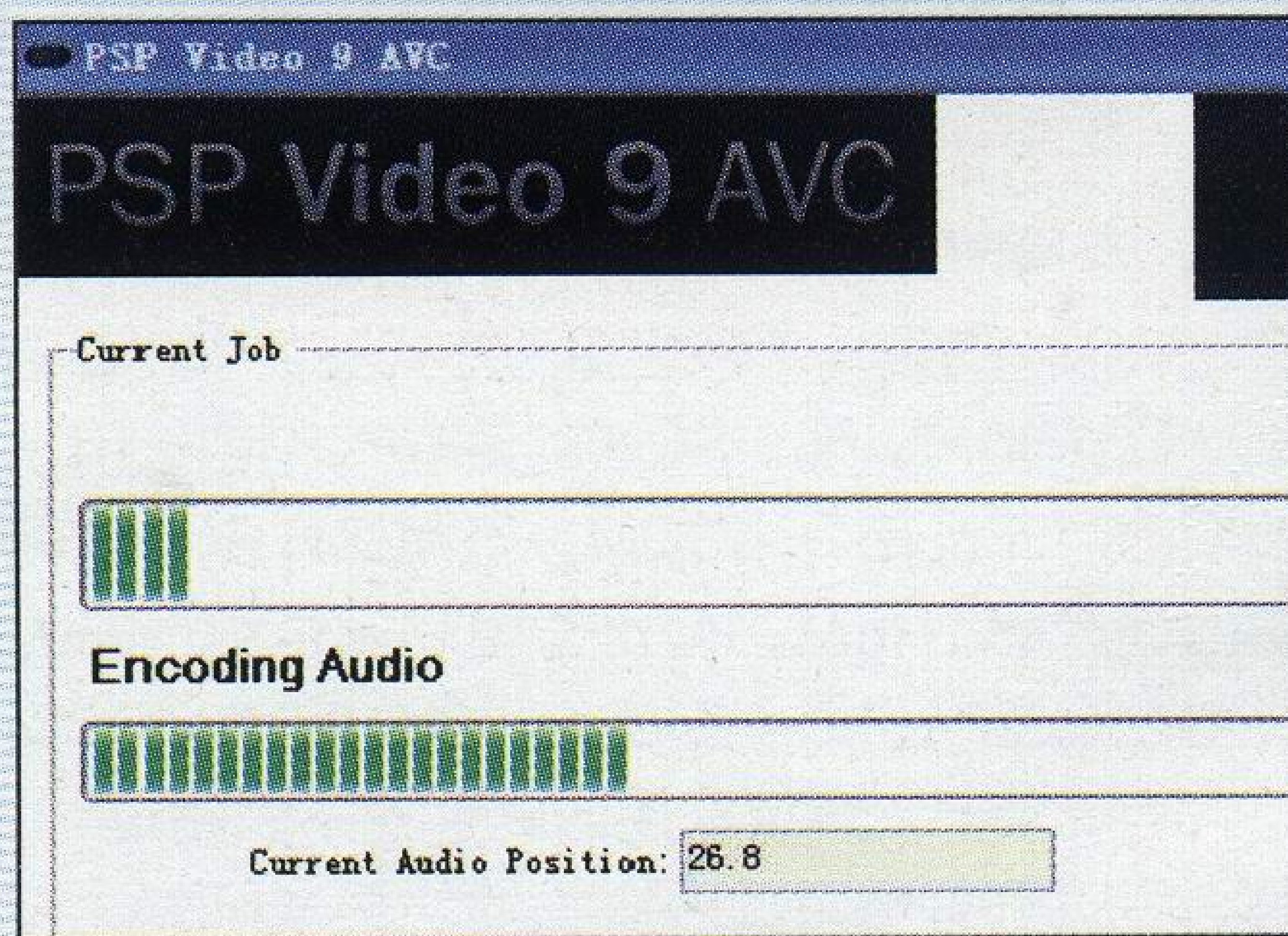
在前期的MP4转换软件的对比中，便携动画变换君3GP和PSP Video 9（以下简称PV9）无疑是MP4压制领域的王者，在最新发布的2.0核心支持AVC视频发布后，这2家也率先推出了相应的AVC转换软件。

在介绍软件之前，笔者先为大家简单的介绍一下AVC。

AVC/H.264 是MPEG-4 标准所定义的最新,同时也是技术含量最高、代表最新技术水平的视频编码格式之一。AVC/H.264 视频编码由ISO 的MPEG 和ITU 的VCEG 两个组织于2003年最终定稿。而AVC/H.264 标准本身则是由包括来自MPEG 和VCEG 专家的Joint Video Team（JVT）来进行开发。H.264/AVC项目最初的目标是希望新的编解码器能够在相对以前的视频标准（比如MPEG-2或者MP4 H.263）低很多的码率下（比如说，一半或者更少）提供很好的视频质量；同时，并不增加很多复杂的编码工具,使得硬件难以实现。在这个方面，SONY给我们一个很好的答案,PSP就拥有这种硬件技术。那么究竟在2.0的机子上怎么播放或者说读者怎么观看AVC格式的文件呢？和MP4类似，在记忆棒所在的磁盘里的MP_ROOT文件夹下建立100ANV01（或者101ANV01）文件夹，在这个文件夹下放置AVC视频文件，AVC文件的名字必须命名为MAQ*****.MP4（预览文件的扩展名是THM），其中*代表任意阿拉伯数字。

PV9在PSP2.0核心发布前的7月23日就率先推出了PSP H.264/AVC Support，真正的专业AVC转换软件则是在8月5日面世，8月7日推出了AVC转换软件PSP VIDEO 9 AVC 0.51版。紧接着3GP也不甘示弱，在一天以后，也就是8月8日推出了3GP-AVCTest，而且支持中文界面，很体贴国内的玩家。PV9在8月10日、13日、15日也依次放出了类似3GP-AVCTest整合了原来MP4转换功能的PV9 1.60 1.61和1.62版，它的转换方法和之前的MP4十分相近，有些方法也是通用的，下面，笔者先就这2款转换软件给大家介绍一下，然后再做详细分析。

笔者于8月9日开始了对AVC的研究，PV9AVC继承了系列的优点。它的默认输出有2种格式提供给大家选择：320x240/29.97fps/768（和384）kbps Stereo/128kbps。和PV9之前的版本相比，少了之前PV9引以为自豪的方便的浮动码率的选择（难道AVC格式不支持VBR浮动码率压缩?），PV9里面新增加了一个计算视频大小的小程序，玩家可以根据采样率和影片的长度来计算转换出来AVC文件的大小。经过测试PV9支持的还是AVI/MPG/WMV等的常用格式，但是它是支持AVS脚本转换的，大家也可以通过AVS脚本进行RM/RMVB等格式的转换，或者添加字幕。但是转换的速度好像比想象中的慢了一些。




3GP-AVCTest目前的版本是AVCTest-050808-2，它也是一脉相传（由于默认界面是日文的，笔者先介绍一个简单的方法，它可以把软件改成简体中文的界面，打开3GP_Converter.ini，把Language=Japanese改成Language=Chinese(GB)，保存，再打开软件，界面语言就变成了简体中文）。它的转换方法也



吕成　希望广大仍然支持GBA的玩家，并且拥有SMS2的玩家们把修改心得写在边角栏中。
读者资料　男，17岁，学生，辽宁省沈阳市第21中学高一7班，110035

是和普通的3GP转MP4相同，它支持AVI/MPG/WMV/VOB等的格式直接转换，同时它也是支持AVS脚本进行转换的。下面我们来深入研究一下3GP的AVC转换，先熟悉一下它的ffmpeg编码，打开Transcoding.ini，我们可以清楚地看到它们的ffmpeg编码，这个里面普通的转换MP4的代码和0.31版完全相同。就在研究AVC代码的时候，笔者发现了2个问题，第一个问题是2款软件的AVC转换都采用了320x240/29.97fps的设定，那么能不能使用16：9的368x208呢，又能不能使用14.985fps呢；第二个问题是，VBR浮动码率的问题，AVC本身采用了更加先进的编码技术，使得同样质量的影像容量变小，如果采用VBR有可以在无损质量的情况下再度实现体积的减少。于是笔者就368x208，14.985fps和VBR进行了测试。测试的过程是比较费时间的，但是结果却出乎意料的成功，PSP完全支持16:9的AVC视频，这样大家就可以全屏观赏16：9电影的完美效果了；同样VBR浮动码率也是完美的支持，它可以为大家节约了宝贵的记忆棒空间，即使你是512的棒子也同样可以装下2部一个半小时的高清晰电影了；14.985fps在观赏上的感觉也没有明显的跳帧现象（DVD直接转换会有轻微的跳帧）。在转换速度方面，比普通的MP4稍微慢一点点。在3GP-AVC的最后，笔者向大家推荐一个转换的ffmpeg代码，希望大家可以试试或者学习研究，使得很小的体积转换出优质的AVC影音文件。

```
Command0=""<%AppPath%>\cores
\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -title
"<%Title%>" -timestamp "<%
TimeStamp%>" -bitexact -vcodec h264
-coder 1 -g 250 -s 320x240 -r 29.97
-b 320 -minrate 120 -maxrate 520 -
acodec aac -ac 2 -ar 48000 -ab 48 -
vol 100 -croptop 0 -cropbottom 0 -
cropleft 0 -cropright 0 -pass 2 -
passlogfile -vcodec xvid
 -f psp "<%OutputPath%>MAQ<%
RandomNumber5%>.MP4""
 Command1=""<%AppPath%>\cores
\ffmpeg" -y -i "<%InputFile%>" -f
image2 -ss 5 -vframes 1 -s 160x120 -
an "<%OutputPath%>MAQ<%
RandomNumber5%>.THM""
```

简单的说明一下这段代码，-s 320x240，在这里我们采用了320x240的分辨率，如果要采用16:9大家就可以采用 s 368x208，-r 29.97；我们采用了29.97fps的帧数，如果要采用14.985fps就可以用-r 14.985；-b 320 -minrate 120 -maxrate 520 我们采用了从最低码率120kbps到最高码率520kbps的视频，平均码率在320kbps已经相当于使用浮动码率的普通mp4在640kbps的清晰度了，可以和大约900kbps的非浮动码率普通MP4媲美，大家换算一下，这样可以为心爱的记忆棒省下了多少的宝贵的空间啊；声音还是用aac 双声道 48kbps x 2，如果大家不满意声音质量大可以用-ab 64或者更高，-vol 100则是音量选择。cropbottom 0 -cropleft 0 -cropright 0 是对片源的上下左右进行剪裁，（如果不进行剪裁，可以不要这个参数）-pass 2 -passlogfile -vcodec xvid则是进行1-pass/2-pass的参数，一般转换VOB文件需要。

最新的PV9 1.62版发布了，它整合了之前的PV9的版本和AVC的压缩技术。在AVC的压缩上新增加了一些实用的功能，这些功能包括浮动码率VBR、裁边等等，同时也是支持输出AVC/MP4文件的分辨率选择的。笔者不解的是，为什么他放弃了14.985fps，还有就是浮动码率VBR为什么不能自由选择，又为什么只有1-pass的设定？难道是让我们期待更新的版本的降临？总之这款1.62的版本已经相当让人满意了，和3GP比，缺少的功能仅仅是一些特效，我们仍然希望看到更加完善版的PV9的问世。

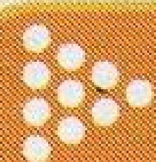
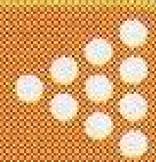
听了笔者给大家的介绍，你是不是已经迫不及待地想试试AVC带给我们新鲜视频体验了呢？那么拿起鼠标，转制自己喜欢的动画、电影或者MV，做出适合自己的AVC视频文件，放入psp中欣赏吧，AVC的清晰与小巧正是我们需要的。SONY给我们代理了21世纪的Walkman，带来是全新的掌上体验，PSP不仅是一部出色的游戏机，还是一部出色的MP4播放器，让我们好好地享受吧！

**后记** 截稿时为止，笔者没有看到PVE/PMC等转换工具推出AVC格式的转换，笔者也不大相信他们可以在转换质量上和3GP/PV9比较，但是可以给玩家多一个选择，毕竟有些玩家追求的是简便与快捷，希望这些软件商加倍努力啊！

文/刘一　责编/天意



# 掌上风暴

##  手机游戏超华丽大作《魔女条件》登场 




以前我们总是看着日系手机游戏的精美画面流口水，现在国产游戏终于让我们扬眉吐气了，来看看这款超华丽的射击游戏大作——《魔女条件》吧！

作为一款飞行射击游戏来说，通常最为薄弱的部分就是游戏的故事情节，而这款《魔女条件》则是先认真细致地设定了游戏的故事情节，然后再对游戏进行开发的飞行射击游戏。丰满的人物性格和优秀的故事情节，通过主角形象、法术系统、场景和敌人逐渐展现，主角跃然方寸屏幕之上，表现了比一般飞行射击游戏更为丰富的内涵。

《魔女条件》讲述了两名魔法学校在校小魔女，需要通过魔法学校的课程考试才能取得魔女的资格证书。她们经历了重重险阻，击破了考试设置的一个个关卡。然而在通过考试的过程中，由于一时的慌乱，意外地破坏了被封印的邪恶魔法师，导致其复活并召唤出强大的巨龙。两名小魔女经过艰苦的战斗，最后终于击败了巨龙，再次封印了邪恶法师，取得了真正的魔女资格。在游戏中，玩家可以选择的人物有三个，除了两名可爱的小魔女之外，另外一个神秘帅哥的来历尚不明确，从外形上看应该是一名贵族青年，他似乎与复活的邪恶法师有一定的关系。



在《魔女条件》中，作为主角的两名小魔女性格各异，所采用的魔法系统也完全不同。擅长火系法术的Lily脾气怪异，亦正亦邪，是魔法学校中令所有老师头疼的顽皮学生。出身魔法世家的她能放出直线攻击的烈焰之球，在升级后拥有极大的攻击范围，能够对大面积的敌人造成伤害。她的终极法术是以攻守兼备的六芒星形法阵召唤大量强力火球，六芒星法阵能够吸收敌人的火力，而强力火球会发射出去击破敌人。而另一位擅长冰系法术的小魔女Sophia生性善良，品学兼优，是魔法学校最优秀的学生。经过刻苦修炼的她发出的冰晶之刃攻击力强于烈焰之球，打击力集中于一点，拥有强大的穿透威力。升级之后的冰晶之刃会形成带状，并能够随着Sophia的移动转向，进行斜向攻击。她的终极法术是如同天女散花一般的雪花，旋转并扩大至满屏，攻击所有敌人。《魔女条件》由于是就魔女资格考试的故事进行展开，因此在每一关考试的最后，都设立了不同的物体作为关底。这些关底BOSS也各具特色，至于它们各有什么样的能力和攻击手段，相信在游戏进行中玩家能够一一体会。


郭映玉 《PG》、掌机、动画片、电脑，暑假过了也一样不能少。
读者资料 男，17岁，北京市宣武区鸭子桥路41号院1号楼610，100055

## 猪八戒进军手机游戏

有人曾做过调查，在唐僧、孙悟空、沙僧、猪八戒这师徒4人中，谁是最受女性喜爱的角色？很意外的，猪八戒以票数最多位居首位……有人分析原因如下：虽然他很笨，但他笨的可爱；虽然他很贪吃，但是他的嘴很甜，能把美女哄得很开心；虽然他很懒、但是他敢为美女冲锋陷阵，而且长相让美女们绝对放心，有安全感。就这几项功夫足以让女生们尖叫着前仆后继，你想MM们尖叫吗？来吧！做一只SUPER PIG吧！

最近，一家国内手游公司推出了一款与电视剧《喜气洋洋猪八戒》同名的手机游戏《喜气洋洋猪八戒》，这个游戏改编自同名电视剧《喜气洋洋猪八戒》，游戏参照着电视剧的剧情需要制作而成，由四个故事组成，分别是：《猪朋狗友斗雷公》、《情迷女儿国》、《搬山记》和《无法无天无间盗》。该游戏的故事情节在忠于原著的基础上，做了适当的精简，而且整个剧情、对话的设计都保留了原著的无厘头和幽默风格。游戏中地图采用了2.5D的地图引擎，室内、野外等有多种不同的游戏场景的设置，丰富了游戏世界。而游戏里独特的战斗系统采用了独特的设计，进入战斗后，战斗的双方需要乘云飞到天空中才会进行战斗。此外游戏中还隐藏了最强装备，无法通过购买或剧情得到，而是隐藏在地图中的某个地方，需要玩家开动自己的脑筋和眼睛来寻找。除了这些，游戏还贴心设置了主人公UI图标，这样在玩家操作猪八戒的时候，就能清晰地了解到他的喜怒哀乐，大大地增加了游戏的趣味性。





当人性化设计贯穿整个游戏时，我们发现自己深陷其中、恋恋不舍，因为从接触游戏的那一刻开始，我们就深深地被这只猪的性格魅力所吸引，虽然笔者对这部连续剧一直敬而远之，但这款同名游戏确实很好玩。

## 《恶魔城》现身高端手机

KOANMI的《恶魔城》系列可谓经久不衰，眼瞅《恶魔城》的粉丝们日益壮大，KOANMI决定在手机上再捞一票。现在它在iMODE高端手机上正式推出了原创手机游戏——《恶魔城完全版》。这款《恶魔城完全版》与我们以前在FC上玩的那部《恶魔城》初代作品的风格十分相似，不过在画面以及操作性方面进行了大幅度强化，采用了类似PS复刻版《恶魔城一年代记》的表现方式，使整个游戏的表现有了脱胎换骨的变化。由于容量的大幅度提升，整个游戏画面效果接近GBA版水平。此外，游戏还对操作性进行了强化，整个游戏更加流畅，而且开发商还考虑到手机屏幕普遍较小的问题，特意将人物比例放大了很多。



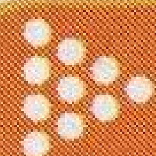




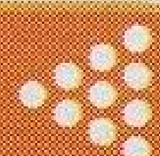
## 《混沌之刃》手机版登场亮相




TAITO著名的街机格斗游戏——《混沌之刃》真是四面开花，几乎所有游戏平台上都可以见到它的身影，日前它又以完全移植版的形态登陆了日本Vodafone手机。本作是一款非常有创意的格斗游戏，游戏中可以装备宝物与武器，通过其不同的效果对角色招数以及必杀技产生微妙的影响。游戏采用了全新的2D引擎以及超大容量，使游戏在画面效果方面达到了目前2D手机格斗游戏的最高峰，其效果甚至接近街机原作的水准。



# 本期PDA游戏 TOP5



## Enslave

游戏类型：STG　上市日期：2005年9月

适用机型：Pocket PC

玩家的任务是指挥地球上技术最先进的太空船——Alienator号，穿过浩瀚的宇宙空间去统一整个银河系。在这个太空之旅中，玩家将会遇到各种各样的敌对势力，如何消灭和化解这些同处于银河系的敌对势力就是我们在游戏中所要面临的头等大事。不过话说回来，在那些外星人眼里，这次地球人变成了外星侵略者，其实我们也是迫于无奈，因为在游戏中所处的那个年代，地球人口数量已经达到400亿……

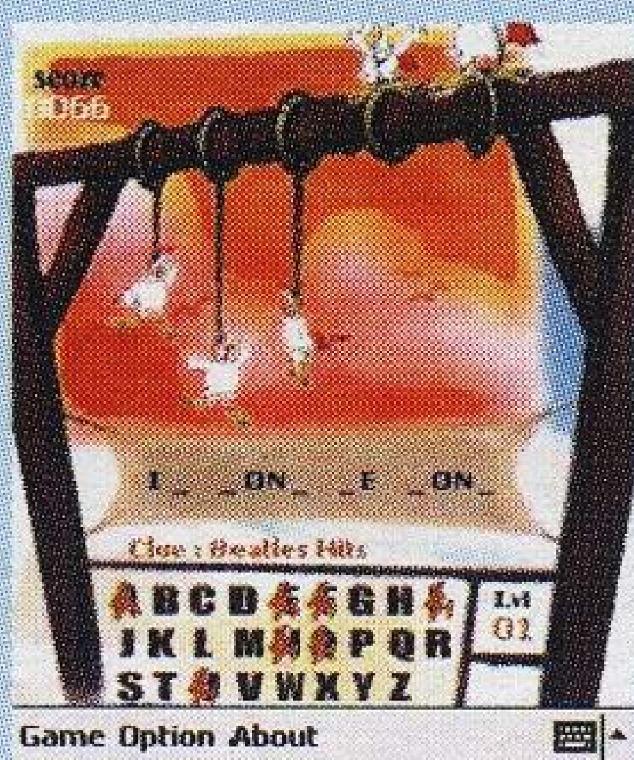


## DeathRow

游戏类型：TAB　上市日期：2005年9月

适用机型：Pocket PC

鸡这种动物自古至今都在充当人类的发泄对象和最佳食物，由此直接导致了后来的《小鸡快跑》。现在一家英国游戏公司又想出了一个全新的虐鸡方法，边学英语边虐鸡。这款游戏共收录了30000多个单词、词组和短语，游戏属于填词类玩法，你必须将画面上出现的词、词组和短句补充完整才能拯救那些悬在绞刑架的肥鸡们。现在，为了拯救这些迟早会变成人类食物的家伙们……好好学习英语吧！




## The Tribe: Hunt

游戏类型：STG　上市日期：2005年9月

适用机型：Pocket PC；Palm OS

世外桃源般的隐居村庄与生活。一个小小的临时茅草屋部落座落在一个休眠的火山下。欢声笑语中土著们忙于狩猎与搜集椰果。太阳下山后，邻居们演奏的Tom-Tom在山谷间回响，巧克力色的土著妇女们跳起了热情的舞蹈……当然，做完了这么多有氧呼吸运动后，他们的肚子有些饿了，于是新一轮的围猎开始了，今天的晚饭是什么？在游戏中选择吧，野猪、山鸡、野牛……让我们向山珍野味们下毒手吧！



## 3D Speed City

游戏类型：SPG　上市日期：2005年9月

适用机型：Pocket PC

这一款很出色的城市赛车游戏，在游戏中玩家将要驾驶着GP摩托车不断地与对手们展开一场又一场街道追逐赛。这款游戏中的赛道设定非常丰富，而且每条赛道都是由即时多边形绘制而成，这也使得游戏中的真实感倍增。此外，游戏中的比赛路线还会随机生成，这意味着我们每次进入游戏都将会面对一个全新的开始，增强了游戏的可玩性。COME ON，发动我们的引擎，我们的口号是决不看到别人的尾灯。



## Arvale 2

游戏类型：RPG　上市日期：2005年9月

适用机型：Pocket PC；Palm OS

Arvale 2是一款RPG冒险大作，它继承了前作的特色。在游戏中，玩家需要像玩其他角色扮演游戏一样杀怪物解谜题穿山越岭。新一代游戏中的人物属性有了一些变化，并且还加入了很多新的武器装备和魔法，很大程度上解决了第一代游戏里魔法威力过弱的问题。该游戏中共有六块大陆，游戏中世界观非常广阔，敌方角色更是多达200多种。拿起我们的PDA吧，漫长的冒险旅程又开始了。





潘思蒂　GBA——失落的时代，GBM——《幻想传说》，NDS——被开启的封印，PSP——最终幻想。

读者资料　男，18岁，上海市浦东新区崂山西路501弄18号601室，200120

# 本期手机游戏 TOP5

## Sky Hunter

游戏类型：STG　上市日期：2005年9月

适用机型：Nokia S60

本作是纵版飞行射击游戏，玩家要扮演因生活所困不得已当上了新式飞机试飞员的主角。游戏有两种飞机和三种难度可选，可在丛林、冰原和沙漠三种地形中作战，还将面对大批具有高度人工智能的敌机、坦克、碉堡以及关底出现的超级boss。当然，主角也会在游戏中得到武器升级、空对空导弹以及超级炸弹的奖励。总之，传统古典空战游戏所具备的元素你都可以在这款游戏里找到。



## 透明人魔传说

游戏类型：ACT　上市日期：2005年9月

适用机型：Java

一种既不用让你喝药水，也不会给你施魔法"无痛"隐形方法诞生了，那就是在你的手机上装上这款名叫《透明人魔传说》的游戏。故事发生在美国，环境设计充满了浓郁的美国城市风格。游戏采用俯视45度角界面，以动作游戏元素为主，同时又融入了一部分解谜和角色扮演成分。而故事情节比较灰色，讲述了人类拥有隐形能力以后滋生了他们的犯罪欲望，而玩家你也必须做出抉择……




## 绝地战将之黑客的阴谋

游戏类型：ACT　上市日期：2005年9月

适用机型：Java

故事发生在未来，当时科技发展到空前的高度，有许多网络黑客妄图颠覆和平，而你的使命就是去PK这些野心家。游戏属于典型的动作战术类游戏，风格与合金装备类似。由于采用了俯视视角，玩家可以很好地纵观全局。游戏对移动、战术布置和装备平衡方面做了不错的平衡处理，玩家可以利用机动性打击敌人，同时尽可能减小自身的损失，喜欢手脑并用的战术天才们这下有的发挥了。




## 圣翼传

游戏类型：A·RPG　上市日期：2005年9月

适用机型：brew

恶魔之子唤醒了怪兽和亡灵，于是"圣翼"骑士团中两名最出色的成员被挑选出来寻找完整的十件终极装备来打倒邪恶之源。

《圣翼传》风格与《暗黑破坏神》相似，游戏中有法师和战士两种角色任您选择，灵活的点数分配系统决定了主角的多种发展方向，主线任务和支线任务错综复杂，近百种怪物和NPC，数百种属性各异的装备道具……让我们出发吧！




## 魔鬼契约

游戏类型：RPG　上市日期：2005年9月

适用机型：Java

游戏讲述了女伯爵阿卡拉为了给丈夫和儿子复仇，不惜与魔鬼签约，获得超强的魔法和攻击力，但复仇的火焰已经将阿卡拉的心烧成了灰烬，成为了魔鬼控制的一个躯壳……为了找回自己，玩家你将控制阿卡拉破解掉魔鬼设下的迷宫，战胜敌人并寻回自己。此外，游戏还设有转职功能，玩家可以在游戏中搭配不同的装备，选择自己想要从事的职位，从而丰富了故事情节。




| 钟华晓 | 历尽千辛万苦，终于入手PSP，个中享受，无与伦比。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，19岁，广东省廉江市建设二横路五巷12号，524400 |

# 通灵学院




精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗？想了解更多奇幻世界的背景知识吗？在通灵学院里，各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

讲师：玖羽　责编/方舟

## 精灵：在林间轻舞的美丽神话

在奥丁（Odin）神和他的兄弟杀死始源巨人伊密尔（Ymir）之后，决定在浓雾与黑暗之国尼弗尔海姆（Niflheim）南方建设一个新的世界。但是他们很快就发现，他们没有石头也没有木料，甚至没有一块人们拿来造金字塔的那种泥砖；他们所有的只是虚无。在虚无中摸索了一个月，最后他们发现，他们正在用伊密尔尸体上的巨大肉块塑造世界：等到把巨人的头盖骨做成天穹，再用这无比庞大的身躯造成坚实的地面时，已经又过去了不知多少年。

有一天，诸神发现，从伊密尔的尸体上，有许许多多的蛆虫爬出来了。也许是善心，也许是恶作剧，诸神赐给这些蛆虫以人形和人智，把其中黑色丑陋的命名为矮人(Dwarf)、侏儒(Gnome)、魔怪（Troll）、或小鬼(Kobold)，令其住在地下的斯瓦塔尔法海姆(Svartalfaheim,侏儒之国)，并用变成石头的处罚禁止他们白天到地面上来；而将那些洁白轻灵的叫做精灵（Alfer，英文为Elf），让他们在空中的亚尔夫海姆（Alfheim，精灵之国）中飞翔、嬉戏。



▲大名鼎鼎的黑暗精灵崔斯特·杜垩登。

在北欧神话中，这就是精灵的起源；从这里，产生了那些在空中飞翔的，轻盈的小妖精（Fairy），善良的小人，也产生了后世那些无数精灵幻想的源泉。虽然都是亲近自然、远离人类世界的美妙生物，但在传统的神话里，精灵们都是那些美妙的小妖精，在月光下舞蹈，在花朵间穿行。英国的精灵传说稍微要捣蛋一点：那些精灵更像是天真的小孩，喜欢做一些无害的恶作剧，但有时也帮助人类。莎士比亚《仲夏夜之梦》中的妖精之王奥贝龙和他的王后提坦妮亚，无疑更多地表现了精灵超凡脱俗的一面。而捣蛋鬼帕克则总是将精灵那活泼、好奇、喜欢恶作剧的一面表现出来。传说，在黄昏中，月亮快要出来的时候，你会在无人的林中看到精灵们的轻舞；即使是在基督教的时代，即使工业文明已经兴起，这种传说依然没有消失，依然长久地保留在乡村的记忆和空气之间。

接下来，人类进入20世纪之后，迎来了一个伟大的时代。进步的车轮将一切旧信仰全部碾碎，附带着还碾碎了古老传说的光环。但是，这也正是一个新的传说时代开始的时候：J·R·R·托尔金的《指环王》以其里程碑式的身份，最先创造出了一个严谨的、纯粹的幻想世界。在这个世界里，一切都是新的。那些新生的种族从此就被定型下来，历经数十年、成百上千个不同的世界而没有多大改变。这里有龙、有半身人、有巫师，当然还有精灵。

在托尔金笔下，精灵们第一次具备了现

代的形象。他们不再是花朵里的小妖精，而是优秀、保守，几乎永生不死的半神半人一样的种族。同时他们也确立了标准的外形：和人类比起来更加纤细苗条，拥有不可置信的美丽，而且有着标志性的尖长耳朵。这就是我们熟悉的精灵：之后，在D&D的设定中，这种形象被几乎完整地保留了下来，同时，在古代传说中精灵的亲族——矮人、侏儒则被当作各自独立的种族，至于Troll和Kobold则以巨魔和狗头人的名字著称。D&D本来就是一个大杂烩系统，它吸收了所有神话传说的精华，构造出自己的多元宇宙。



▲蒂德莉特大概是在中国最有名的精灵了。

以现在最普及的奇幻世界，龙与地下城(D&D)规则中的精灵为例：他们依然是纤细、优雅、长寿的种族，但寿命和托尔金的精灵相比已经大大缩短，只有数百到一千年左右；冒险者们常常可以看见，精灵们美丽的城市和与世隔绝的村庄散布在浓密的森林中，他们热爱自己的家园，崇尚自然之美；他们通常是善良的种族，虽然有时会显得过于保守。而且，在D&D系统的许多世界中，精灵还发展出了许许多多的亚种：如黄金精灵、日精灵、野精灵、木精灵等等。在这些亚种中，有一个特殊的精灵种族却是最出名、最为人熟知的（至少是在中国）那就是黑暗精灵(Dark Elf)，他们的正式称呼是Drow。

在遥远的过去，这些黑暗精灵们和普通的精灵在外貌上没有区别，他们的皮肤也还不是黑色；他们是精灵中变得邪恶、堕落的一群，因此被精灵之神诅咒，得到了黑色的皮肤，并且被放逐到幽黑的地下，过上了没有光明的生活。当然，这只是“被遗忘的国度”一个世界中的黑暗精灵们的故事，D&D的宇宙多姿多彩，世界不同，里面的故事也就都有足够的自由联想的空间。“被遗忘的国度”世界中的黑暗精灵，在R·A·萨尔瓦多写了他那整整一系列著名的小说（这些小说中的一些早已有了中文版）之后，一个从邪恶和黑暗中成长，但却竭力拥抱善良和光明的黑暗精灵中的异类——崔斯特·杜垩登的形象遂被高高地树立起来。崔斯特的善良，也和他那些同胞的邪恶一样，从此深入人心。

80年代，欧美的奇幻传统传到日本，被吸收、改造我们所熟知的形态。日本方面当初想购买龙与地下城规则在日本的版权，但没有成功。于是日本人就在其基础上创造了一套比较简单的系统，这些系统被游戏、动漫或小说吸收的时候又进一步简化，于是游戏中的日式奇幻就出现在玩家们面前。其中最出色，或者说最广为人知的是“剑世界(Sword World)”；而剑世界中最著名的故事，相信很多人都不会陌生，那就是《罗德斯岛战记》。

如果要问，在大众中最脍炙人口的各种精灵形象的话，相信很多人都会认为传统的精灵就是《指环王》电影中的莱戈拉斯那样，而就精灵亚种而言，熟悉D&D世界的人大概会回答崔斯特；而若要说最典型的、日式奇幻中的精灵，想必所有人头脑中出现的都是《罗德斯岛战记》中蒂德莉特的身形。可以说，自从蒂德莉特在90年代初出现在人们眼前之后，直到现在，日本游戏和动漫中所有的女性精灵都或多或少地有着她的影子。美丽、天真、高雅的蒂德莉特开创了动漫游戏中整整一类女性形象，而且她的形象是如此突出，后世极少有“人”——我是说精灵——可以超越。于是，我们可以看到，后世那些日式奇幻游戏和动漫中的精灵角色绝大多数都是女性，而且大多只剩下一个概念化的形态：即耳朵尖尖、容貌姣好、热爱自然、远离人世、天真可爱、擅长施法或弓箭，等等；这些所谓的“精灵”，除了丰富游戏中的女性角色类型之外，就没有什么值得一提的了。

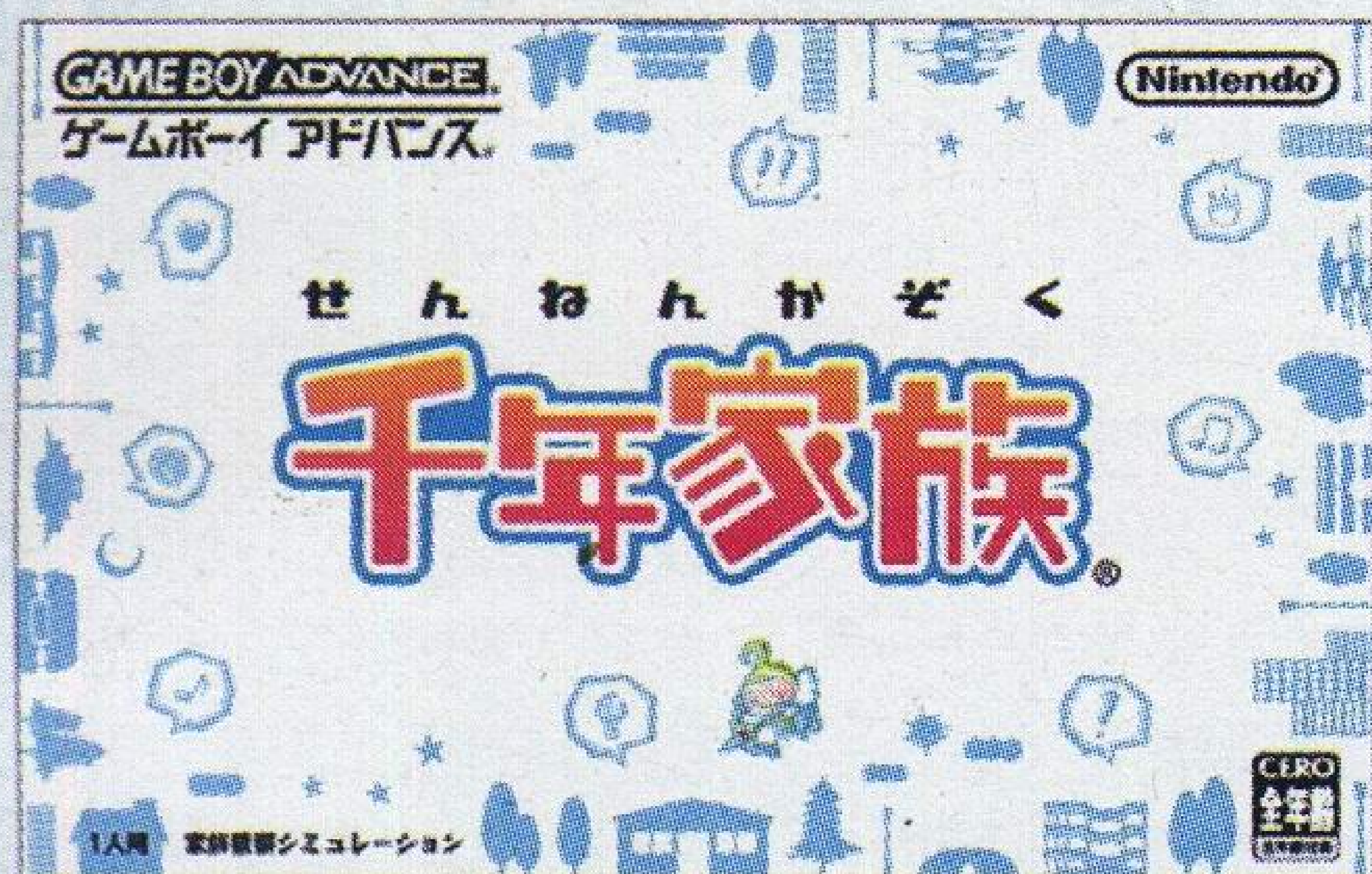
# 女生游戏GO

文/nakazawa　责编/暗凌

## 千年家族

**厂商：NINTENDO　发售日：2005年3月10日**

任氏出品，必是精品，这话一点也不错，今年初的这款《千年家族》就是搭载了新特创意的精品之作，也许每个人都曾幻想过成为一位天神来守护着人类的发展，对于爱幻想的女生们来说更是如此，而当自己真的有机会成为一位“天神”之时，又应该怎么去做呢？




在本作中玩家将要扮演“天神”的角色，其任务就是守护一个凡间的家族，利用丘比特之箭和其它道具来影响和牵引这个家族的发展，使其成为一个世代延续的千年家族。当然一开始玩家只是一位新晋的见习天神，要接受的大天神的考验——守候某个凡间家族度过1000年的时光，只有通过这个考验后才能成为正式的天神，而丘比特是协助自己完成任务的助手。

选择目标家族后，玩家就要正式开始自己的守护工作了，因为家族中任何一个成员的一言一行甚至各自的性格喜好都将影响到整个家族的发展，所以玩家有必要先了解家族成员们的喜好和思考。在他们进行任何行动或处于一些不利环境当中时，就要利用丘比特之箭射向他们，以此来影响他们的思维，将事件的发展引导至另一个方向。家族成员健康状况很差时还有恶魔出现，这也是不利于家族发展的，所以平时就应该多多注意这些不良的状况。



本游戏采用了内置时钟，当玩家关机休息时，游戏内的时间仍然会继续流逝，各类事件也仍然会发生，家族也会继续向前发展，与玩游戏时的区别仅仅在于没有玩家对事件进行干预，不过这种情况下发生坏事件的几率比玩的时候高。丘比特的射箭选项很多，对应不同效果，其中比较特别的是通信结婚之箭，对自己所守护家族中的适龄成员使用的话将可以利用GBA的联机功能与好友们进行联机结婚，这可是相当有意思的哟。

其实这样的一款游戏最重要的还是“看”和“观察”，看事件、家族的发展，观察发展过程中可能产生的变化和突发事件，对有害的和不利的发展苗头要即时制止，因此可以说相当考验玩家们的耐心，不过却非常适合细心的女生们，为了成为一个有爱心的女天神去悉心照顾你所守护的家族吧！












| 文博 | 高战版雪人形象不错，不过各位不觉得瓦里奥大叔版雪人会更帅吗？ |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，14岁，北京海淀区，100860 |

# 女生SHOW



提到《圣剑传说》就不能不提到玛娜，玛娜是世界万物之源，在遥远的过去，当世界上什么都还没有的时候，玛娜女神降临并创造了这个世界的全部生命。女神投出自己右手所持的斩除邪恶的圣剑，并化身为玛娜之树支撑整个世界，玛娜之树能让触碰者得到永恒的玛娜之力，于是围绕着玛娜之力的纷争一代接一代地展开了，而《圣剑传说》系列的感动也在2003年夏降临于GBA。

在GBA的《新约·圣剑传说》中，Heroin是最接近于玛娜女神的“玛雅一族”的女孩子，她原本在玛雅一族的隐之村中与母亲一起过着快乐的生活。Heroin自幼就听着母亲的歌长大，她习惯于在这个单纯的小村落中生活，不想去接触外面的世界。但是幸福的时光并不长久，邪教徒们出于对玛雅一族的憎恨而发起了对他们族人的迫害，一夜之间这个素来平静的村子在一场大火后化为乌有，母亲为了保护Heroin逃脱而牺牲了自己的生命。逃过一劫的Heroin为了保全性命而隐姓埋名，但她一直生活在自责与愧疚中，族人被灭绝的事犹如一个摆脱不了的梦魇时刻纠缠，她也意识到自己不得不去面对这个纷杂的世界，在邂逅了Hero之后，两个同样怀着为至亲复仇的人一同踏上冒险之路。






Heroin在冒险途中通过与Hero的交心相处，并结识了各式各样的人，她开始对外面的世界有了新的看法，也感受到这个自己原本害怕甚至是憎恶的世界也有美好的一面，她原本单纯的复仇之心也渐渐发生变化。但是最后为了复苏枯萎的玛娜之树，Heroin化身为玛娜女神，永远守护着这个世界，给人带来无尽的伤感。

## 特别推荐

相信喜欢玩方块PUZZLE游戏的女生一定不少，这类游戏对手眼协调以及思考速度的要求绝对不亚于动作游戏，《街霸方块》就属于方块PUZZLE游戏中的精品。

相比传统的《俄罗斯方块》，本作的画面更鲜艳亮丽，闪亮的宝石状方块绝对让女生爱不释手，三头身的街霸角色很可爱，对抗性非常强的设计使它很适合对战。而本作最大的优点在于只用一台GBA就可以实现双人对战，L和R键分别控制左右两边区域的方块，轻按是调整方块排列，长按使方块急速落下,而控制方块左右移动则分别用十字键的左右方向和A、B，相信这种特殊的对战方式让人很觉得充满新鲜感吧。



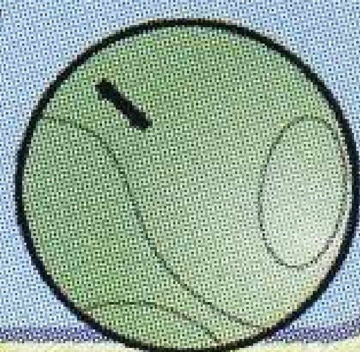

最后，不要以为男生不应该玩方块游戏，暗凌跟某A切《街霸方块》的时候根本赢不了某A呢，希望男生们练好技术，和女生对战的时候争取让她们刮目相看哦！

| 申泽文 | 走自己想走的路，做自己想做的事，为掌机而疯狂吧！ |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，15岁，广西桂林长海厂塘边村19栋3楼1号，541001 |



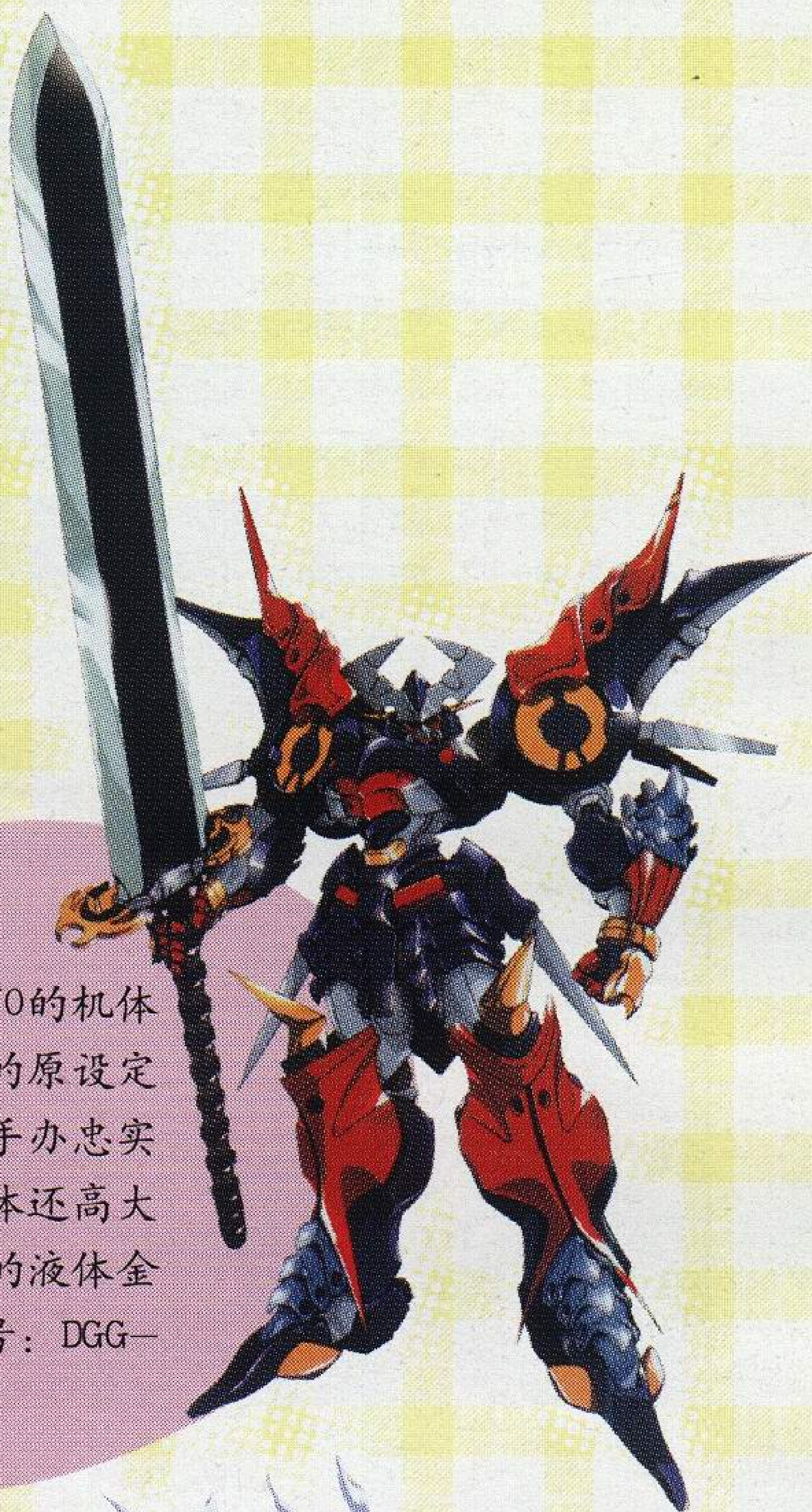
# 玩具 TOYS! 小屋

掌机迷新开游戏周边玩具栏目，大家可以在这里欣赏到最新最绚丽最完全的游戏中出现过的人物和机器人的模型和手办。本期将着重介绍《机战OG2》中人气最高的两个组合，皇家芭蕾?NO，是刃马一体。 责编/天意





←超魄力的组合，完全再现了游戏中经典的合体必杀技－“龙卷斩舰刀”。一套由大曾伽和龙卷两部机体组成。整个手办的全高达39cm。此于2005年 8月27日和28日由BANPRESTO发售，售价39800日元。用两个字形容一下“养眼”。



→右图为BANPRESTO的机体－武神“大曾伽”的原设定图，大家可以看到手办忠实地再现了那柄比本体还高大的，并可自由伸缩的液体金属斩舰刀。机体编号：DGG－XAM1 DYGENGUAR。



→右边同样是艾尔萨姆的最终机体－“大龙卷”的原设定图。此机体和“大曾伽”同为比安博士的遗产。采用了和修克拜因系列完全不同的装甲，并可以变形成一匹黑马与“大曾伽”使用惊天地泣鬼神的超必杀“龙卷斩舰刀”。机体编号：DGG－XAM2 AUβENSEITER。



←机战原创系列的超级系女主角—水羽楠叶的1/8手办，全高20cm。可以看得出手办的上色技术相当高，很有质感。由ソル・インターナショナル于2005年10月发售。售价5040日元。







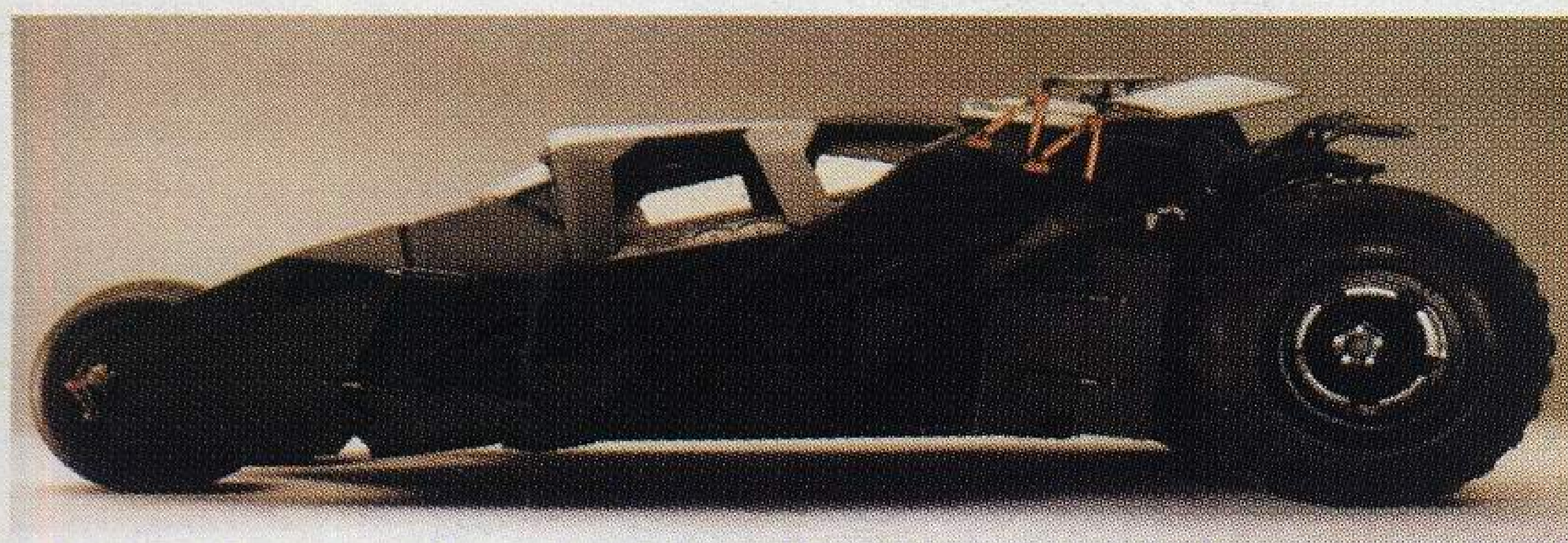
↑超人气动画《新世纪福音战士》为主题的人物日常装手办。PVC塑料制材，BANDAI制造，一套6个装，单个2000日元。将于2005年9月下旬发售。





↓电影《蝙蝠侠》中的真车写真。GBA版的《蝙蝠侠》也有登场。当初剧组为了显示蝙蝠车的各种神奇功能特意制作了8台。







↑动画《ZOIDS》的主角之一米多莉的人物手办。人物的面部表情相当真实。日刊キャラホビ于2005年的限定发售品，稀少哦。

# PG寻宝团

PG寻宝团今日第一次组织团活动，目标是寻找平常难得一见的游戏机、动画、电影等等，反正和掌机相关的宝贝就是啦。当然啦，还包括一些年代比较久远的东东。时光可以让它们在人世间消失，但是在这个小小的栏目中它们将再次恢复青春。

话说寻宝团成立伊始，编辑部就有小编贡献了一台奇怪的玩意。说实话我之前真的没想到过还有如此的掌机，而且这是BANDAI在1992年推出的一款掌机。







←↑此掌机的名字叫“SUPER BARCODE WARS MULTI SCANNING SYSTEM”，只专门为BANDAI改编自高达的动漫《SD英雄骑士传》而制作的掌机，采用的是条码对战的形式。




→模式2为特殊条码战，必须使用SD英雄骑士传的条码卡行。




↑ 图中的为模式1，为1P和2P自由对战，可以使用任意的纸片代替条码刷卡，刷完卡读取数值后就可以进行战斗，一直到HP为0的一方失败。




↑ 一共有三种游戏模式，通过开关机后拨动MODE键切换。每种模式都需要读取条码卡获得战斗的数据。HP为血槽，AP为攻击力槽，DR为防御几率，SR为命中几率。



←随游戏机附送的卡片也相当精美，都是将GUNDAM中的机动战士制作成SD造型的小型机器人。



在车站上顺利培育。


在电梯内将马引入训练中心。


在救生楼上进行札幌竞马赛。


大家在会议室对战。


在屋顶上OP轻取对手。


小马在公车站突然发病。


很拿手的短期放牧。


小马在公园中出生。


在写字楼进行单挑。


马匹在酒吧内配种。


在车站皋月赏惜败。


在床上，德比参战！

**以上图片是PSP上的游戏《德比赛马》的宣传广告，目前在国内很难见到，寻宝团将其中图片精选出来，希望大家对此喜欢。**







## 口袋教学 漫谈口袋妖怪对战方式

与《口袋妖怪》游戏剧情、捉宠并重的口袋妖怪战术，已经逐渐被口袋玩家所重视和热衷。或许正是因为意识到了这一点，任天堂在《绿宝石》游戏中推出了战斗边疆这一专门为战斗设计的特殊地点，本文将对目前各个口袋游戏所出现的各种对战方式作一个归纳。

一、训练员1对1战斗：即单挑，但并非指1只精灵对1只精灵的战斗，要注意区分。这是最常见最为大家所了解的战斗方式，也是种类最多、战术最丰富、游戏性最强的战斗方式，具体发生在以下地点。

1、野外精灵战斗：口袋妖怪系列的忠实玩家从红黄蓝绿版开始，恐怕这样的战斗已经经历了不下万场，野生精灵出招是随机的，因此几乎没有任何威胁，最大的特点在于能够将野生的精灵收归己有。





对战精灵：己方所有VS野生精灵。

对战规则：可以换人，可以使用道具，也可以逃跑（某些精灵的特性造成的不能逃跑除外）。

2、训练员战斗：与训练员遭遇后引发的战斗，同样也是大家很熟悉的。相比野外战斗，训练员会用克制的招式进行攻击，因此要小心。



对战精灵：己方所有VS对方所有。



对战规则：可以换人，可以使用道具，但不可以逃跑，一旦对方精灵被打倒，换人消耗一回合时间，也就是说要被我方白打一次。

3、战斗工厂：战斗边疆的设施之一，从随机提供的六只精灵中选取三只进行战斗。开始前管理员会随机给六只精灵，性格、努力值、个体值完全随机，招数也可以说是随机的，不过不少配招比较常见，从中选择三只用于战斗。每战胜一位训练师，就有机会和对方交换一只精灵，7连胜后才算胜利结束一轮。由于不能配招，也不能自己选精灵，因此要求玩家对于多数精灵的战术都有一定了解。

对战精灵：3VS3。

对战规则：允许换人，但不允许逃跑，也不允许使用道具（装备的除外）。





对战技巧：首先要选取合适的精灵，不但种族值要优秀，更重要的是招式配备要合理，如此才能在之后的战斗中处于优势，每次战斗后可以挑选对方精灵中的一只，这个机会千万不要放过，选取最能弥补当前队伍不足的精灵，使自己的队伍越来越强大。

4、苍穹战斗场：战斗边疆的设施之一，形式类似TV版动画中的精灵联盟，需要玩家经历4轮淘汰赛，从16位参赛选手中脱颖而出获得冠军。与动画中一样，玩家只允许使用三只精灵，每轮比赛前可以根据对手的精灵选择其中两只参赛，如何选择合适的属性和克制的招式是主要需要考虑的问题。

对战精灵：2VS2。

对战规则：允许换人，但不允许逃跑，也不允许使用道具（装备的除外）。





对战技巧：由于实际参赛的精灵只有两只，因此速攻型精灵在这里相当占优势，毕竟先出招就很大程度上掌握了主动。选择精灵应注意属性相克，弱点少的精灵更能保证生存，而配招则应注重招式的打击面，强化和消耗在这里就不那么适用了，克制的招式先发制人是取胜的捷径。

5、战斗宫殿：战斗边疆的设施之一，可以说是设定最奇怪的一个，训练员只能控制精灵的交换而不能控制精灵出招，也就是说精灵出招是随机的。这样一来，在战斗宫殿的对战很大程度上取决于运气，华丽的配招在这里如同垃圾，因此要取胜就必须一反常规思路。

对战精灵：3VS3。

对战规则：允许换人，但不允许逃跑，也不允许使用道具（装备的除外）。






对战技巧：因为无法控制精灵出招，辅助技巧除了剑舞这样的直接强化招之外，几乎没有任何用处，即使是剑舞之类的招式都要冒很大的危险。推荐配招是全攻型，凭借自己培养的强大精灵取胜应该不难，同时还可以考虑另一种思路，即三只精灵各自负责某个属性的技巧，这样即使不能控制出招，也可以通过交换精灵变相达到这一目的。

6、战斗竞技场：战斗边疆的设施之一，考验训练员的意识和技巧，每回合结束后将会对训练员的表现作出圆圈、三角或大叉的评估，三回合后即使双方的精灵都没有倒下也会根据评估结果判定胜负，途中不允许交换精灵，因此辅助招式在这里相当重要。





对战精灵：3VS3。

对战规则：不允许换人，不允许逃跑，也不允许使用道具（装备的除外）。

对战技巧：因为无法交换精灵，所以强攻在这里效果不佳，而辅助技巧却相当有价值。灵活运用替身、保护等技巧，即使不攻击也能取胜；另一方面，强化攻击能使玩家有可能创造一灭三的佳绩，亦不失为一种好战术。

7、战斗塔：战斗边疆的设施之一，没有任何特殊规则，进行最常规的3VS3比赛，是战术最丰富的战斗设施。

对战精灵：3VS3。






对战规则：允许换人，但不允许逃跑，也不允许使用道具（装备的除外）。

对战技巧：这里的队战技巧相当丰富，强化、强攻、下毒、灭歌等各种战术都能在这里实施，没有特定技巧可言。值得注意的是由于精灵只有三个，因此属性的平衡相当重要，如果出现了攻击的盲点或防御的盲点就相当难对付了。

8、网络对战：网络对战是建立在对战平台的基础上的，目前主要有NET BATTLE和RSBOT两种。玩家在这里可以自由分配努力值、配招、组队，也可以制定自己的比赛规则，可以说相当方便。而战术方面是最丰富的，6VS6的比赛为天气队、接力队、封印队等的出现提供了条件，也使比赛更具观赏性，在这里的目标就是将战术发挥到极致。

（未完待续） 文/mico_sz

## 音乐欣赏



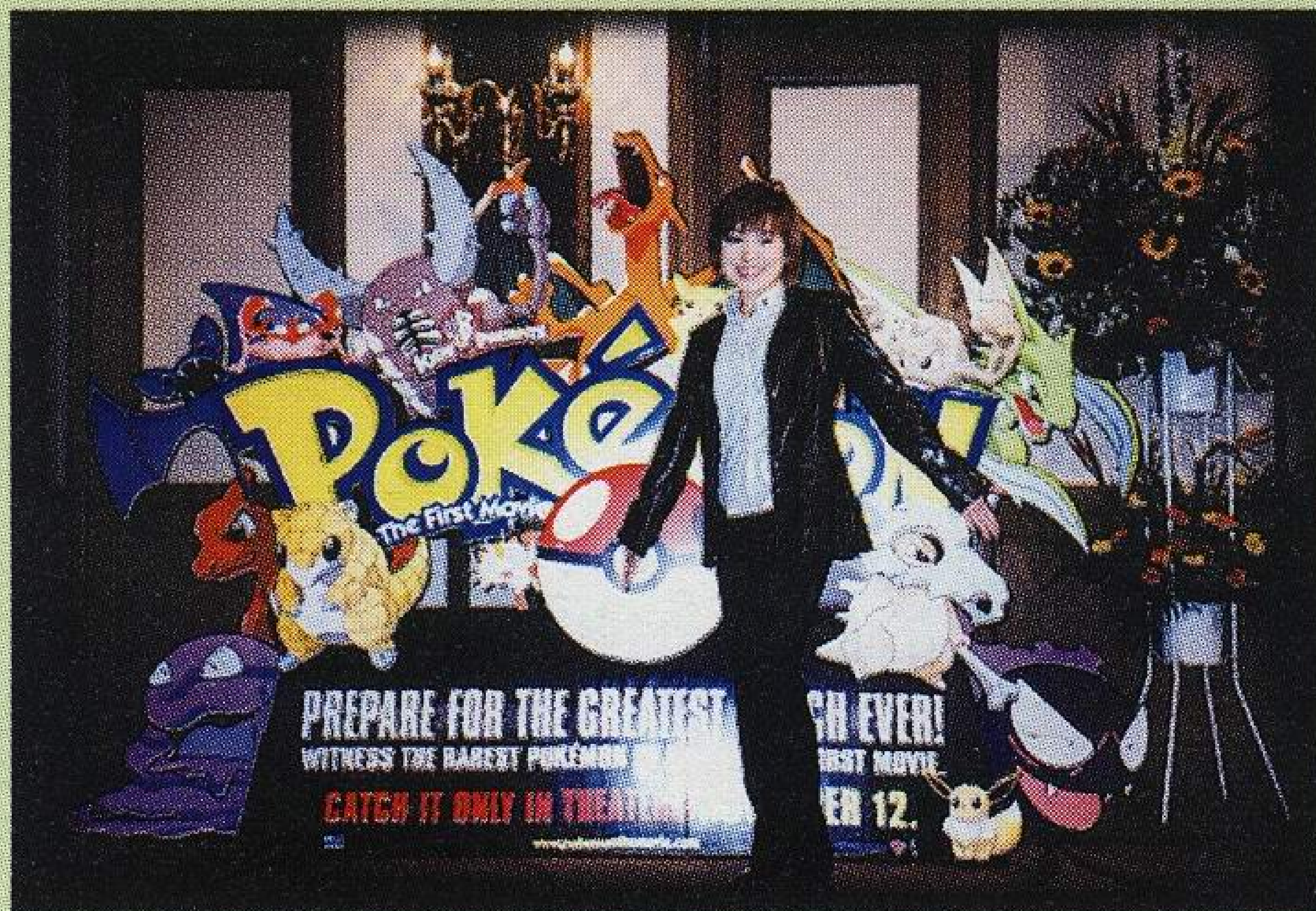
如果说皮卡丘是《口袋妖怪》的代言人，那么松本梨香就是《口袋妖怪》神话的缔造者之一。对于口袋迷来说，她是根本不用再多介绍的。其实松本梨香与其说是声优,更不如说是一名歌手，她和影山ヒロノブ、远藤正明、きただにひろし、福山芳树、奥井雅美组成的“JAM Project”，有着相当的影响力（影山ヒロノブ演唱过《heats》、《storm》等歌曲，熟悉盖塔或者机器人大战系列的朋友一定不会陌生）。而她主唱的歌曲也是数不胜数,除了最著名的《めざせポケモンマスター》外,还有很多脍炙人口的曲子,其中今天我们要介绍的《ライバル》（《劲敌》）就是其中之一。

《ライバル》不仅是TV版主题曲之一，同时也是剧场版《露基亚爆诞》的片头曲。松本梨香一向以铿锵有力的男性化声线而著称，除了饰演小智外，她在《游戏王》中用自己那特色的声线将充满邪气的暗獏良表现得相当成功。而在这首《劲敌》中，我们能再次感受到她那铿锵有力的呐喊，禁不住燃烧起心头的热血。歌曲一开始一句：“开始战斗吧！”燃起口袋训练师的昂扬斗志；接下来连珠炮般地报出一连串招数的名称，仿佛两人正展开一场如火如荼的较量。但这并非“劲敌”的全部含义：当较量结束时，“松开紧握的拳头，用裤子擦汗，来握手吧！”经过一番激战，原本的劲敌其实也是身边的好友，牢不可破的友谊，正是从两人难分难解的较量中建立起来的。这也是这首曲子所要表达的主题——竞争与友谊。

其实听松本梨香的歌，辨别歌词的含义往往是次要的，感受她如何用自己的声音将“口袋精神”呐喊出来，才是最有味道的。也许正是由于她的呐喊引起了所有口袋迷的共鸣，因此才有这口袋妖怪神话吧！

### 松本梨香小档案

姓名：松本梨香（まつもとりか）
生日：1968年11月30日
出生地点：神奈川　横浜市
血型：O型
身高：160cm
体重：48kg
特技：日本舞、标枪、滑雪2级
兴趣：旅行、收集狗用品
FANS CLUB：松本梨香后援会






谢仲南　异形的文章每次都先说一些大量与游戏无关的“废话”，然后再扣主题，我要有这种写作水平，作文一定得高分。
暗凌　其实我也喜欢看绫小路的文章哟！

# 口袋战术 置之死地而后生——漫谈起死回生战术

起死回生和垂死挣扎这两个技巧的威力是随PM的HP的减少而上升的，当PM的HP低于4%时，这两个技巧的威力就高达200，破坏力比较可观。利用这两个技巧向对方发起攻击的战术，就是我们今天要谈的“起死回生战术”。

起死回生战术一般都需要搭配忍耐或替身技巧，它们的意义都是为了控制PM的剩余HP，使其恰好能处在4%以下这个极小的范围内，便于施展起死回生或垂死挣扎。忍耐可以保证PM当回合受到致命攻击时也能剩下1点HP，使用起来相当方便，只要预测对方这回合要进行攻击，且足以将我方PM击倒，就可以使用忍耐了。缺点就是仅利用忍耐无法来防范对方施加的异常状态，比如中毒、烧伤、麻痹等，这些异常状态都会使我方无法顺利使用起死回生战术。另一个方法就是替身，只要PM的HP为4的倍数多1，那么不断地使用4次替身后就能恰好余下1点HP，同样能实现起死回生的条件。只要在有速度优势的前提下，不断使用替身，再不断地被对手打掉就很容易使自己剩下1点HP，并且对手所施加的异常状态对于使用了替身的PM都是无效的。缺点是PM无暇进行攻击，如果对方不走缓招而坚持攻击，那它唯有不断替身等待使用起死回生或垂死挣扎一条路可走，并且如果没有了速度优势，那就很难利用替身来控制自己的剩余HP了。


↑巨甲兽的扬沙特性用来对付起死回生战术相当方便。

只要使自己HP降到了4%以下，那么这个战术就算是成功了一半了，一般来说PM还要携带速度果或者物攻果，以便在濒危的同时利用果子继续强化能力。速度果是为了在速度上超越对方，从而能够先行攻击甚至是秒杀，使用率相当高。由于一般能面对的PM除了速度之王忍者蝉外，最多只不过就是速度能达到416的顽皮弹，所以对于使用起死回生战术、同时又携带了速度果的PM来说，速度只要能达到278，那么发动速度果后就可以保证稳稳地超过顽皮弹，这样可以省下速度方面的努力值。而物攻果的效果更为显而易见，让物攻能力提升了1.5倍，等于说是使起死回生或者垂死挣扎的威力提升到了300，若再有属性修正，那就有450的恐怖威力，相信杀掉大部分PM都是绰绰有余了。当然，鱼和熊掌不可兼得，是要先手行动的速度还是可观的攻击力，就得看各位选择了。


↑雪纹貂的“绝地反击”拥有最强的威力。

起死回生战术的关键主要在于让HP下降到1，之后的攻击其实没有什么技巧可言。这里还是推荐一些使用这类战术的常见PM，供大家挑选使用。首先是264号雪纹貂，虽然攻击力平平，但有让攻击力飙升的腹鼓，再找到机会安全腹鼓后可以再利用替身或者忍耐发动垂死挣扎，破坏力可以说是所有PM中最高的；再加上它本身就比较优异的速度，为腹鼓后攻击和替身提供了先天条件。接下来是杀手兔、赫拉克罗斯、瑜伽王、火烈鸡4位，它们攻击力都非常高，速度也是中等水准，借助速度果提升速度后，能给对方造成相当大的威胁，尤其是攻击力恐怖的瑜伽王。然后是飞天螳螂、嘟嘟利、爆炎兽，它们特点是速度较快，能够超过不少PM，因此可以不借助速度果而是用物攻果进一步增加破坏力；此外，在遇到不利的局面时可以先暂时换下，等待下次安全上场的机会来继续攻击。以上这些都是实施起死回生战术中比较热门的PM，可以说是完全够用了！

道高一尺，魔高一丈，破解起死回生战术的办法也不是没有，常见的就是诸如电光石火的这类先制攻击，或者是由巨甲兽特性所引发的沙尘暴。不过不管哪一种，都不可能完全遏制住起死回生战术的威力，也不可能是每个队伍都存在的。总之希望大家看了本文后，也去体验一下这种绝地反击的快感吧！

文/kóflover

钟绍良 有了掌机，不能没有《掌机迷》。
读者资料 男，12岁，北京海淀区

文/皮卡秋　责编/暗凌

# 口袋百问



## 我的鬼蝉为何不论怎么升级都只有1滴血，这样岂不是很不禁打？

虽然鬼蝉只有1hp，但只有像可疑光一类的辅助招和克制其属性的招式才会有打击效果，其他攻击都是无效的，因此它有特殊的用途，可以利用此特性来对付一些普通攻击的精灵。

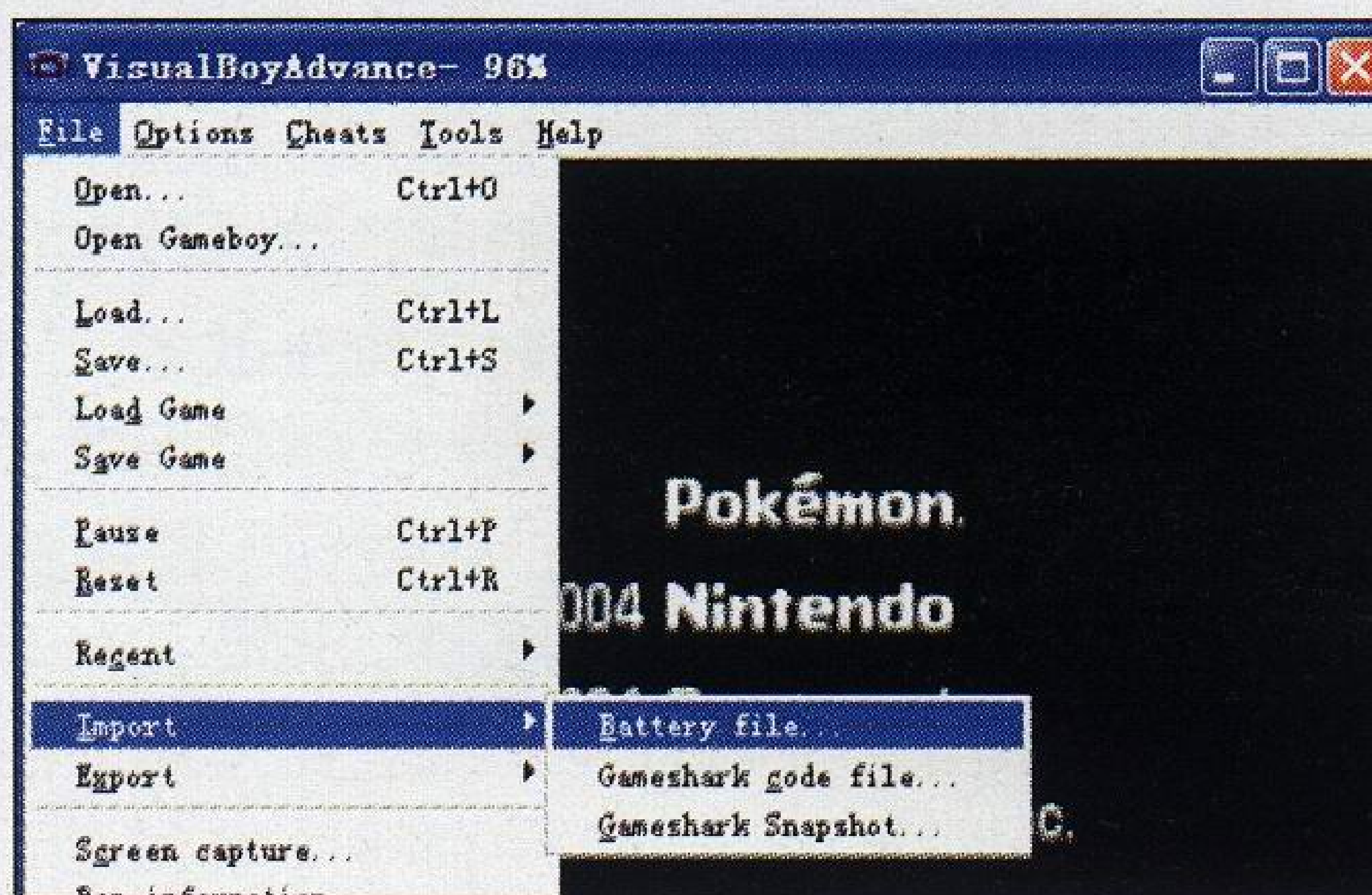


## 如何解决现在市面上卖的绿宝石中文版通关乘船时死机及时钟不会走的问题？

首先使用VBA打开中文版ROM，关闭实时时钟选项后以游戏内置的记忆选项将记录保存到电池文件。




然后运行日文补丁版绿宝石ROM导入刚才的电池文件并读取；上船使流程正常后保存记录，勾上实时时钟选项并换回中文ROM读取日文补丁版电池文件即可，这样两个问题都解决了。如果你使用中文版卡带，则可以利用记忆棒通过电脑来实现上述的做法。






## 听说在选美比赛中也要用到招式的组合应用？

是的，在宝石版里，每个招式都对应着选美中的吸引和干扰，如右图：



可以看出，招式“电石光火”的吸引是3心，而且使用电光石火后的一回合必能先出招。所以选美也要综合利用招式的组合（combo）才有出奇制胜的效果。最典型的如改变天气的招式，使用雨天之后，水系招式将变红：



另外，还有一些战斗中典型的combo如睡觉＋觉声、催眠＋食梦、忍耐＋起死等等。

下面是一些小窍门：1、必中技一般在怪兽排名第一时使用。2、基本招式（就是火苗，水枪一类的）的吸引力一般都很高。3、使用特定


王孟苏　GBM小巧美丽，玩起来一定很爽，我一定要买。
读者资料　男，14岁，北京西城区西四大拐棒胡同6号楼410门，100034

的combo，如能在下一回合开始发出吸引力的招+必中技一类。

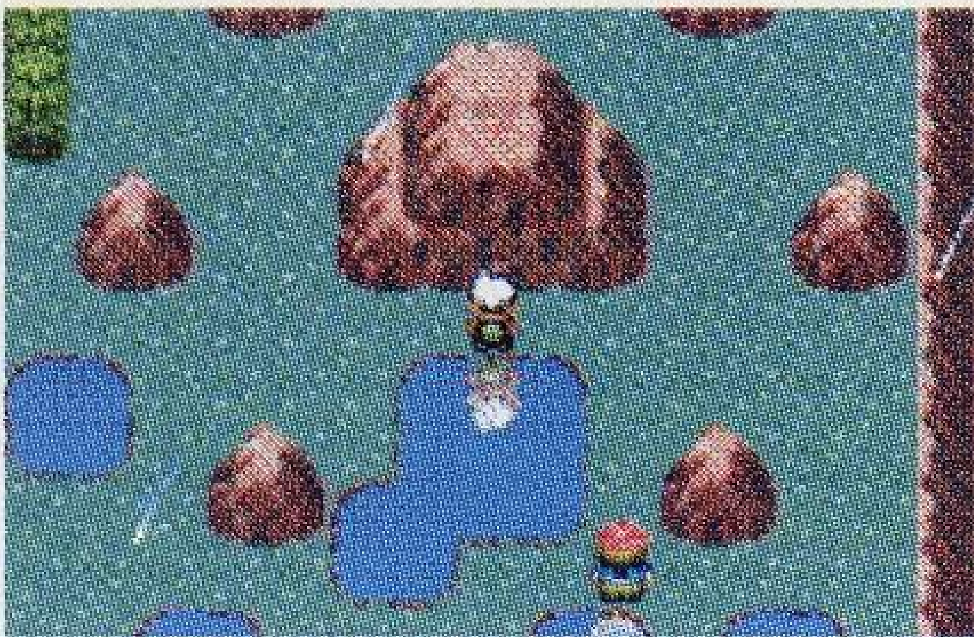


### 拉迪奥斯和拉迪亚斯能交配生蛋吗？

水都兄妹虽然有性别，但它们是神兽，属于无发现组，不能生蛋。



### 宝石版里常有这样的石块组合，是做什么用的？



这是捕捉3个机器人的地方，完成事件之后洞口才开启。另外在绿宝石版中捕捉方法有所不同：

首先去134路，到一块在急流里可以潜水的地方，到洞底，阅读墙上的文字，再使用挖洞，门就会打开。阅读里面的文字，把321号放在第一位，把369号放在最后再进入，会发生地震，所有神柱的门会打开。

岩（377）：洞在沙漠南边，到了以后阅读墙上的文字，然后向左走两步，向下走两步，使用碎石门就会开；冰（378）：洞在105路上，阅读文字，然后顺时针围绕洞跑一圈（要靠墙），门就会开；钢（379）：洞在120路上，走到房间中间，使用闪光门就会开。



### 什么是耐久度？386只精灵的耐久程度如何？

通俗地说耐久度就是某只精灵在战斗中抵抗打击的能力，表现为精灵在队伍中的“盾牌”作用程度。以下整理出精灵耐久度的前10名情况：

| 排名 | 物理耐久 | 名称 |
|---|---|---|
| 1 | 19.97996 | 岩神柱 |
| 2 | 19.43106 | 大钢蛇 |
| 3 | 17.36856 | 波士可多拉 |
| 4 | 16.84276 | 古拉顿 |
| 5 | 16.57656 | 大猩猩 |
| 6 | 16.42784 | 路基亚 |
| 7 | 15.97596 | 钢神柱 |
| 8 | 15.95396 | 地图石鱼 |
| 9 | 15.43806 | 铁甲暴龙 |
| 10 | 15.34896 | 铁甲贝 |

| 排名 | 特殊耐久 | 名称 |
|---|---|---|
| 1 | 28.98126 | 快乐蛋 |
| 2 | 23.92896 | 吉利蛋 |
| 3 | 19.97996 | 冰神柱 |
| 4 | 18.62432 | 路基亚 |
| 5 | 18.62432 | 凤凰 |
| 6 | 18.38716 | 卡比兽 |
| 7 | 16.84276 | 海皇牙 |
| 8 | 15.97596 | 钢神柱 |
| 9 | 15.55906 | 暗依布 |
| 10 | 15.12566 | 美纳斯 |

| 排名 | 总耐久 | 名称 |
|---|---|---|
| 1 | 38.3275 | 快乐蛋 |
| 2 | 35.0522 | 路基亚 |
| 3 | 32.3699 | 吉利蛋 |
| 4 | 31.9519 | 岩神柱 |
| 5 | 31.9519 | 钢神柱 |
| 6 | 31.9519 | 冰神柱 |
| 7 | 31.5867 | 卡比兽 |
| 8 | 31.3914 | 凤凰 |
| 9 | 30.0071 | 壶壶龟 |
| 10 | 29.3845 | 暗依布 |



### NDS《口袋妖怪冲刺》如何与GBA联机？

《口袋妖怪冲刺》能与GBA卡带实现联动，具体做法是：在NDS上同时插入冲刺和GBA口袋妖怪卡带（并非用联机线来实现联动），选择Sepcial选项，即可进入联动画面。冲刺游戏会自动读取GBA卡上的记录，并出现GBA卡带上玩家身上所持PM对应的赛道，最多可以同时记录6个赛道，每个赛道即1个地图。每张地图需要找2个精灵球，物品只有气球，我们必须在换取到的时间限制里找到这2个球并通过它。由于比赛一开始就会自动升空，且地图非常的巨大，在高空中完全看不到精灵球的位置，只能根据上方屏幕显示的精灵球附近的地形的排列来猜测大概位置。如果实在找不出的话，就找块可以加速降落的地形降落了，因为在地面上时触摸屏上会有下一个精灵球的方向指示，看到指示后马上找气球再升空，然后根据指示的方向再配合地形来寻找。



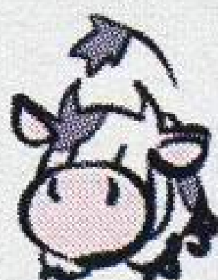

林睿 夏日酷暑炎炎，吹着空调玩着游戏，真是连上帝也要羡慕我呀！
读者资料 男，18岁，福建福州晋安区王庄4区49座303室，350011

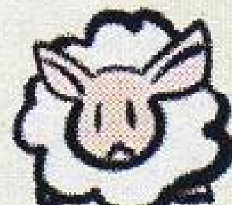
# 青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土







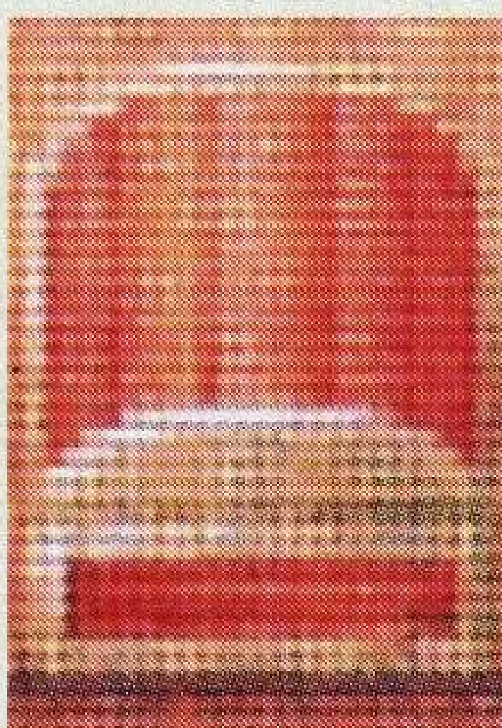



## 装饰品详解

点触下屏物品一栏，可发现本作主角的装备新增了一栏——装饰品。这些装饰品种类繁多，尽早通过电话购物购得装饰品柜来存放它们吧（高级装饰品需要有装饰品柜后才可获得）。这些装饰品并不是用来装饰房间或扮靓主角，而是用来辅助发展生产力，提高生产效率。相信攻略至今，不少玩家一定已经得到了不少装饰品了，不过是否已经很了解这些装饰品呢？对于全日文的游戏来说，某些装饰品的作用还是不太容易弄清，这一次就让我们分门别类地讨论下各种装饰品吧。




↑从上到下三格：工具栏、持有物、装饰品栏。



↑用来存放装饰品的柜子。

### 首饰

作为主角的初期装备之一，首饰成为我们首先接触到的装饰品。日文苦手的玩家一定很难揣摩出它的用处吧，还记得初级水壶由于只能浇一格而不得不将3*3的作物割去一格成为凹型吗？首饰类便可轻松解决中间一格无法浇水的问题，那么请跟着我一起学如何使用它吧。




第一步，主角的工具栏中装备上工具（如锄头、斧头、锤子等）中的一件，并在装饰品栏中装备上首饰（当然要先装备了才能使用咯）。






第二步，打开触摸屏中的大地图，大地图分为若干区域，其中有耕地的有六块区域，再次点击可将地图放大到真实大小。



第三步，用触控笔点击地图，不过眼睛也要同时注意主角的动作，试试，主角是什么反应？对，主角正在使用工具，而使用范围便是触控笔点击的部位。对于广范围使用的工具（如水壶、锄头）需要注意的是，触点处已经是作用范围，而非室外操作时主角的站点位置。



注意点：1、该装饰品最大的好处就是可以在室内使用，但由于只能通过大地图操作，自然适用范围为露天地区，室内、山洞、矿场都无效。

2、其它等级首饰需要主角工具升级后从小精灵之家的商店（调查旅店二楼的桔箱后开启）中购得。

3、随着首饰等级的提高，工具在临空操作时也可以蓄力，蓄力方法为，点住大地图上的工作区域不放并观察主角的状态直至达到蓄力等级，松手即使用。

4、利用首饰工作时，除消耗原本使用工具就需要的体力或疲劳之外还增加1点疲劳度。如原本使用一次镰刀需要消耗2点体力，利用首饰完成的则变为消耗2点体力并增加1点疲劳，但撒种不额外增加疲劳。

## 女神/河童饰品

带有“女神”字样的饰品均与体力相关（女神掌管体力？），本作取消了力之果实的设定，




所以不得不借助装饰品提升体力，毕竟仅有的100点体力是经不起大量工作的消耗的，但饰品的效果只能维持于装备的时间段，一旦卸下，效果亦不复存在。女神相关装饰品的效果如下（诅咒类为效果大的相反效果）：

带着かっぱ（河童）字样的装饰品均与疲劳相关，既然女神主管体力，河童就负责疲劳吧。疲劳度初始上限仍然为100，各类装饰品主要效果如下（诅咒类为效果大的相反效果）：

| 名称 | 效果 | 效果小 | 效果中 | 效果大 |
|---|---|---|---|---|
| 女神の胸饰り | 增加体力MAX上限 | MAX＝150点 | MAX＝200点 | MAX＝250点 |
| 女神の帽子 | 减少每次使用工具时的体力消耗 | 减少1点 | 减少2点 | 减半 |
| 女神の耳饰り | 随着时间流逝回复体力 | 1点/10分钟 | 1点/5分钟 | 1点/1分钟 |

| 名称 | 效果 | 效果小 | 效果中 | 效果大 |
|---|---|---|---|---|
| かつぱの胸饰り | 增加疲劳MAX上限 | MAX＝150点 | MAX＝200点 | MAX＝250点 |
| かつぱの帽子 | 减少每次使用工具时的疲劳增加 | 减少1点 | 减半 | 减少3/4 |
| かつぱの耳饰り | 随着时间流逝回复疲劳 | 1点/10分钟 | 1点/5分钟 | 1点/2分钟 |

魔女の耳饰り：魔女合成了两种效果后成为综合回复饰品——女神の耳饰り（效果中）＋かっぱの耳饰り（效果小），即十分钟内回复体力2点，减少疲劳1点。进入高级矿场在相应层数挖到（以后将在挖矿讲解中加以介绍）魔女の耳饰り（诅咒）后，致电教会花10万G解除诅咒（呪いをとく）后得到。

注意点：1、女神の胸饰り仅提高上限而非现有体力，如装备前体力为100/100（现有值/上限值），装备效果小后体力变为100/150，而非150/150。所以推荐睡前装备，这样起床后方有可能体力值达到MAX。

2、帽子是此类装饰品中最为实用的，合理使用帽子甚至可以做到不发生任何损耗完成各项工作。如：挖矿时推荐女神帽子（中）以及河童帽子（大）；而当升级挤奶器和剪刀时，可将体力减少到0后，装备河童帽子（大）进行空挥，完全不增加疲劳，剩下的便只是耐心。

3、耳饰类需要在室外时间流逝时装备才有效果，但本作中有个很严重的BUG，即使是修正版亦未改正。即女神の耳饰り在恢复体力的同时会增加疲劳度，且速度飞快，所以常有会员反映装备女神の耳饰り后会不小心晕倒。如果是BUG版，这种情况只会发生在体力为0时，而诸位修正版的玩家则强烈建议任何时候都不要装备女神の耳饰り。

## 友好度专用装饰品

再忙碌也还是要找机会与镇上的镇民好好交流的，送礼物提高友好度，当友好度达到一定数值会触发一系列事件，玩家也会更加容易融入忘忧谷的生活中来（本作有近200个村民事

件）。友好度最大值MAX＝255，每天第一次送友好度按一般效果增加，重复送时以后每次的增加度为首次效果的1/3。在装饰品中友好の胸饰り可以提升友好度的增加/减少幅度，具体增加点数如下：

| 选项 | 未佩带 | 效果小 | 效果中 | 效果大 |
|---|---|---|---|---|
| 非常喜欢 | +9 | +10 | +13 | +18 |
| 比较喜欢 | +3 | +3 | +4 | +6 |
| 一般喜欢 | +1 | +1 | +2 | +2 |
| 比较讨厌 | −3 | −3 | −4 | −6 |
| 非常讨厌 | −9 | −10 | −13 | −18 |

用来查看友好度的装饰品为爱の腕轮，可在小精灵赌场用5000枚メダル换得，装备后便可查看对话者的友好度（显示于上屏左下角，上为爱情度，下为友好度）。

注意点：1、在抱着猫/狗与村民对话时，




装备友好の胸饰り效果依然存在。

2、友好の胸饰り只提升友好度，不提升爱情度。

3、装备爱の腕轮与结婚候补对象对话时还会显示爱情度的数值，赠送礼物时，爱情度每天只计第一次，而友好度可以累积增加。

## 牧场百问

**为什么我的祝福鱼竿总钓不上鱼？**

因为鱼竿的功效并不向下兼容，LV6，即诅咒和祝福等级的鱼竿只能钓垃圾、宝藏和鱼王，所以请尽快升级为贤者鱼竿，或继续使用秘银竿钓鱼。

**一共有几幢别墅可以住？如何得到？**

3幢：村别墅，在木工处打造（男版1亿+999资材、女版1千万+999资材）；山别墅，结婚50周年纪念日的纪念品；海别墅，与NGC版通讯后得到。

**MM版克里夫怎么消失了，我还可以追求他了吗？**

第一年秋果树园老板来找打工者，需要将克里夫介绍给他，如果克里夫得不到这份工作就会离开小镇，当然，以后就再也没机会见到他，当然也不能嫁给他了。

**是不是围两层栅栏就能彻底防止野狗袭击？**

其实一层就够了，但要注意的是必须四角也围好，野狗的攻击范围如图红圈处。




**据说MM版中的主角可以嫁给中国商人？**

是的，前提条件是中国商人兜售的商品全部买进过、发生整理苹果事件、可以同商人玩猜苹果游戏、可以向中国商人出售商品（均需要一定好感度后发生）以及中国商人的爱情度60000以上，达到上述条件后便可用青之羽根求婚了。

### 实用Tips

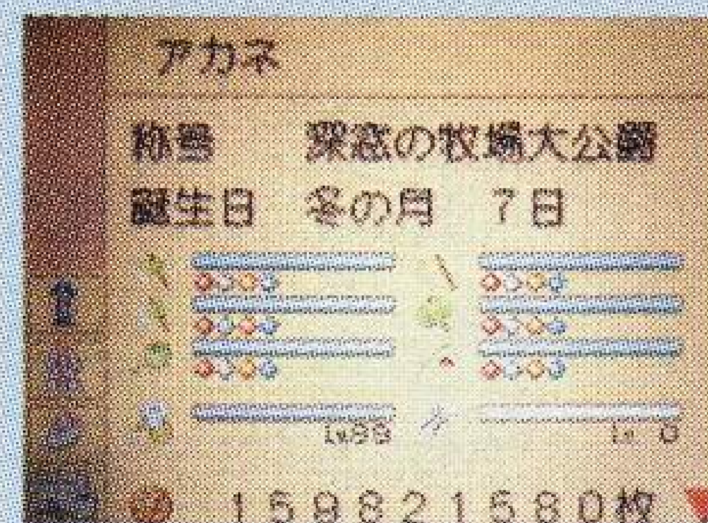
**修正版与BUG版的鉴别方法**

为了避免诸位牧场爱好者购买到有着恶性死机BUG的DS《牧场物语》，就让我们从内到外的认识一下这两个版本吧。

观察卡盒封面，乍看之下没有什么区别，但根据官方新闻，修正版右下角的编号从原先的NTR-ABCJ-JPN变为NTR-ABCJ-JPN-1。但要注意的是，打开封装，里面的卡带上的标识仍与BUG版相同为NTR-ABCJ-JPN。




为了避免JS进行二次包装混淆两种版本，建议各位玩家试卡。最简便区分的方法就是去锻冶屋购买剪刀，使用数次后，观察剪刀下方的熟练度条。由于BUG版中剪刀无法升级，所以，熟练度条发生增长的自然就是修正版了。




↑剪刀的熟练度条（我的是BUG版，所以显示为0）。

# 牧场生活爱情指南

开朗活泼的穆是镇上酒吧的女招待，也是很受客人欢迎的第一美女哦。不过在料理方面却不如酒吧老板ガレッド在行。

触发她的第三个爱情事件时，选择放入牛奶（ミルク），除了增加其好感度以外，酒吧也会追加"ムーミルク"的饮料，所谓爱情的滋味？



穆（ムー）
生日：夏5日
喜好：
常出现地点：酒吧

与穆结婚后，保持爱情度60000以上（其实每周至少对话一次即可），3个月后便会有孩子（Type A），是不是也继承了母亲的爽朗性格呢？



↑宿醉？怀孕了啦！






行踪表

| 结婚前 | | AM | | | | | | PM | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 晴 | 水曜日 | 家 | | 镇 | | 外 | | | | | | 镇 | | 泉 | | | 镇 | | 家 | |
| | 水以外 | 家 | | 镇 | 桥 | | 镇 | 泉 | | | 镇 | | 家 | | | | | | | |
| 雨 | 水曜日 | 家 | | 外 | | | | | | | | 镇 | | 宿 | | | 家 | | | |
| | 水以外 | 家 | | | | | 宿 | | | | | 家 | | | | | | | | |

**注：家——Bar 外——忘忧谷外 泉——女神泉 桥——通往农场的桥 宿——旅店 镇——在镇中行走**

……爱情事件……

爱情度0-9999（黑心）
时间：水曜日以外PM4:20-8:00
地点：酒吧（跟着她一起进去即可）
其他要求：雨天
大致内容：穆向主角询问喜爱
选项：「明るくてキレイな人」爱情度+3000
「物静かでかわいい人」爱情度-2000
「とくにない」爱情度不变

爱情度10000-19999（紫心）
时间：水曜日以外AM9:00-11:00
地点：海滨 其他要求：雨天
选项：「聞く」——「会つてお断りする」爱情度+3000
「联络もせず，放つておく」爱情度-2000
「聞かない」爱情度不变

爱情度20000-39999（蓝-绿色心）
时间：水曜日以外19:00-20:00
地点：Bar 其他要求：晴天
选项：「キノコを入れよう」爱情度-2000
「ミルクを入れよう」爱情度+3000

爱情度40000-65535（黄色心以上）
时间：水曜日以外AM8:30-10:30
地点：牧场主角自宅出门
其他要求：夏天且为晴天
选项：「デートしょう！！」爱情度+3000
「仕事があるからごめん」爱情度-2000

如果与穆的爱情度不高，便会触发情敌事件（ムー&ガレッド）。

**第一阶段**：游戏初期即可、爱情度10000以下
时间：水以外AM9:00-11:00
地点：酒吧 天气：雨天

**第二阶段**：游戏一年以上、爱情度30000以下
时间：水以外AM11:00-12:00
地点：从牧场前往民宅区
天气：晴天

**第三阶段**：游戏二年以上、爱情度40000以下
时间：水以外AM9:00-11:00
地点：酒吧 天气：雨天

**第四阶段**：游戏三年以上、爱情度60000以下
时间：水以外AM9:00-11:00
地点：酒吧 天气：晴天

**第五阶段**：第四个事件结束一星期后，爱情度50000以下，主角出自宅时自动发生（邀请参加婚礼）

# 火纹圣殿

## 亦梦亦真——火纹职业起源乱弹(三)

### 男儿当用斧!

斧，象征着力量与礼仪。自古以来斧在武器中始终占有一席之地，斧拥有的破坏力与气势不是一般武器能比的，而对斧的灵活运用也是对一个标准“斧男”的考验。能用斧的大有人在，但是会用的就寥寥无几了，人们对斧的信仰也是建立在那些充满力量的职业上的，而属于斧的职业也就代表了绝对的力量。

**山贼、海贼等等：**虽说当个山贼什么的不是光彩的事，但是有不少人是迫于无奈才走这条路的，当然，当山贼并不是没前途的，像梁山泊那样的山贼组织无疑是最成功的。游戏中我方的山贼虽然只有一个心灵美的小冈，不过必杀的POSE也证明了山贼这种职业用斧后的暴力程度，怎一个粗犷了得啊！相比山贼，当海贼的目的就单纯的多了：“我是要成为海贼王的男人！”相比山贼的粗犷，海贼则多了一分豪放，毕竟日夜面对大海的人心胸也会像海一样宽广的，而历史上的成功的海贼不在少数，游戏中更是不缺乏这方面的例子，海贼使用双斧的造型也充满了魄力。总而言之，“X贼”系职业虽说比不上正规职业，但是其战斗力是有目共睹的，决不亚于其他职业，而转职后的狂战士更有着“ISO-9001认证之人间绞肉机”美称的人类兵器。

**狂战士：**即Berserker，古北欧语中的含义是“披着熊皮的人”，战斗之前先狂饮至酩酊大醉，然后极度亢奋地冲入战场不断厮杀，至死方休。在北欧战士眼中这是一种令人向往的精神状态，能忘却受伤带来的痛苦与绝望就意味着能发挥出100%甚至120%的战斗力投入战斗，对敌人来说这是一个不会结束的噩梦。成为狂战士除了要有强大的战斗力外，坚强的意志也是一个重要的因素，不会克制自己战斗欲望的狂战士只会不断地重复着杀死目标和寻找下个目标的盲目本能，真正做到意志与战斗兼修的狂战士是令人敬仰和向往的。现实中的狂战士大多出自宗教，受到潜意识催眠的狂战士自以为有了主神的庇佑而进行战斗，不过也有少数是天生的战斗狂，通过自我暗示加强战斗力并削减战斗时受伤所带来的负面影响。相比之下，火纹中的狂战士以其超常规的攻击能力上限在战斗能力上出类拔萃，职业附加的15%必杀率更是低防或低HP职业的梦魇，装备上了反克武器后对付剑士系职业你就能体会到强烈的快感。



↑作为一个狂战士，津的内心我们无法得知，他是否想结束这无休止的战斗也不能肯定，不过唯一能肯定的是：只要作者愿意，津的战斗就有可能一天比一天疯狂……

**勇士：**取材于现实中的维京海盗，常年在严寒地区生活的他们对物质的要求不高，但是对名誉却看得相当重，在现实中是相当man的

职业（有女人选择这职业我没话说……）。由于精通狩猎，所以能使用弓也是说得过去的，而力量强大的维京战士用斧则更是无可争议，除了武器本身带来的强大破坏力外，还有给敌人造成的莫名压迫感。现实中的维京战士是强大力量与坚强意志的代表，虽然鲜有相关的事迹与人物，但是其硬朗与爽直的作战风格却是深入人心的。游戏中勇士的攻击能力上限不亚于狂战士，而防守能力方面也是处在中上游阶段，再加上能使用弓，无疑是很好用的职业，无奈的是勇士中尽是些大叔级的猛男，相比处在花样年华的少男少女大为逊色，很容易就被无情地扔到板凳上做活仓库了……

相比现实中的职业，虚幻的火纹世界显然更注重对职业与人物两者之间相性的刻画与描写，虽然有夸大之处，但是也算是忠于原著了。但是火纹最大的魅力想必还是来自于那些假想职业，自由翱翔的天马、操纵元素的法师以及那些湮没在历史尘埃中的神秘职业。人类自古以来天马行空的想象力在这些职业身上得到了最好的体现，在领略了现实职业的魅力之后就让我们去体会一下那些存在于我们记忆深处的幻想吧！

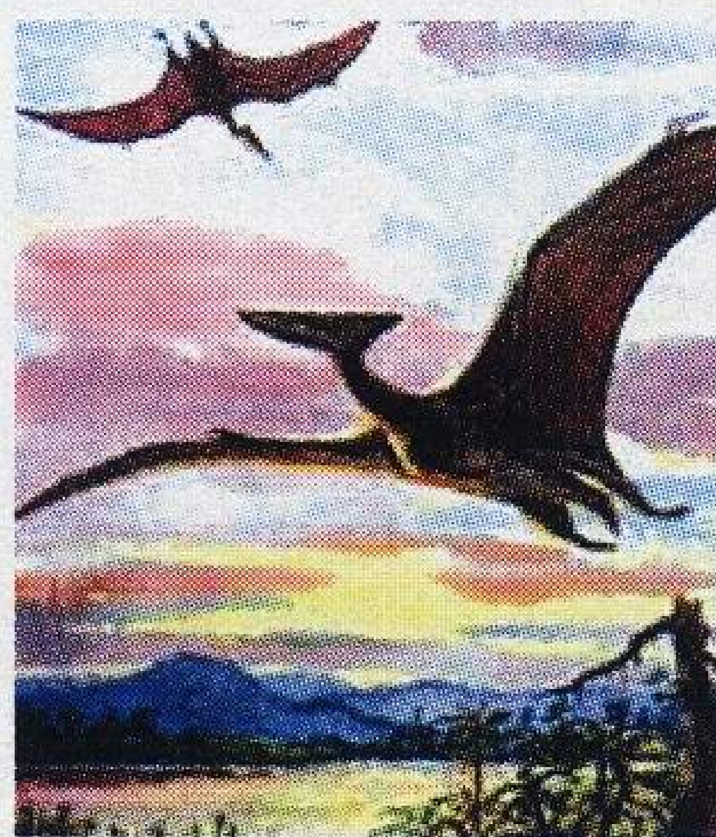
## 自由翱翔的空之骑士

自古以来，人类都不会放弃一个梦想：飞行。虽然人类由于自身身体结构的局限而不能在天空中自由翱翔，但是在空中飞行的愿望从来就没有放弃过。现在的世界有了飞机能供我们驾驶，而在过去的岁月中，人们只能寄希望于驾御那些存在于幻想之中的天马、飞龙来达成飞行的夙愿，这就造就了传说的“空军”的出现。

飞行系怕弓箭在火纹里是非常重要的设定，虽然有一点不严谨，但是也有独到之处。按照现实中的假想，飞行系的骑兵在攻击时是以冲刺攻击为主的，绝对不会出现坐骑飞行维持在一个高度，而主人拼命砍杀敌人的情况，要知道飞行中的坐骑是不可能像直升飞机那样停留在空中的。而在空中的骑兵由于其不同于一般职业的滞空高度，使常规武器不能对其造成有效的打击，但弓箭由于拥有远程攻击的特性，因此能对空中部队造成正常的伤害，除此之外，坐骑一旦受到伤害之后就会受惊，坐骑上的骑兵十有八九要摔个半死，这也变相解释了弓箭对飞行系的三倍伤害原理(高处不胜寒啊)。

天马是有着双翼的马，高级点长角的也称独角兽，简而言之就是头顶长着一只角、身上带一对翅膀的纯白马。现实中的独角兽常被描述为不喜欢普通人类、只有纯洁的处女才能降伏的圣兽（好色的圣兽……砰！被独角兽踢飞……），鉴于这点，在诗歌文学中独角兽也常常被诗人用来衬托美丽纯洁的女主人公，可以说是像摆设一样存在的圣兽（被独角兽疯狂追杀中……）。游戏中作为我方初期唯一的空军部队来源，天马骑士的作用不言而喻，虽然在物理攻击方面是脆弱的职业，但是无视地形的移动和相对出色的魔防使该职业成为了著名的法师杀手，再加上不错的成长与骑天马的MM，理所应当地成为了人气职业。顺便说一下，天马的高位职业是falcomknight，隼骑士，貌似是与圣兽毫无关系的普通动物……真搞不懂老任是怎么想的！

无论中西都有关于龙的大量传说，虽然在形象与描述上有着较大的差别，但是其压倒性的强悍形象却是深入人心，因此能够征服龙的骑士也是强大力量的象征。历史上关于龙骑士的传说不少，但只是存在于人们幻想中的职业，真正的龙骑士其实只用来形容那些拥有能杀死龙的力量的骑士，在人们口中以讹传讹就变成了传说中骑龙的骑士了……火纹中的龙骑士分2种，Dragonknight（Dragonmaster）和Wyvernknight，前者是广为人知的龙骑士(龙骑统帅)，是战场上的移动空中堡垒，进可攻退可守；而后者则是双足飞龙骑士(好绕口……），俗称翼龙骑士。双足飞龙的特征是展开面积超广的双翼，没有前足，体表没有鳞片，虽然失去了身体的平衡性和坚固的龙鳞保护，但是超常规的展翼面积和流线型的体型赋予了它更胜一筹的冲刺攻击杀伤力和行动力，敌人对其攻击可以说是防不胜防，而将其冲刺的致命一击称为“贯通”（这里是我胡扯的，大家可以跳过……）。


↑游戏和传说中的双足飞龙的形象大多可追溯到远古的空中霸王——翼龙。

文/NW旅团 Alucard

翔武　首先在这里和各位读者说一声抱歉,由于这段时间工作很忙一直没有抽出时间做,以后有时间的话一定会继续做的,我十分喜欢这个游戏。另外,我的成绩未必是最好的,如果哪位读者的成绩更好,或者有不错的心得,不妨写信或发EMAIL一起交流下。



# 艾雷布大陆斗技场秘史·续

接上期

我激动地看着妹妹，拿起道具与仆人A冲向斗技场，真正的对决才刚刚开始！空旷的斗技场里尸横遍地，一长发女子傲然站立在台上，散发着杀气。我吩咐仆人A先把转职道具给那些新兵使用，之后再针对每个人的特点使用那些珍贵的道具。我走上台去：“姑娘，你是来斗……”




话刚说到一半，背后突然飞来一把斧头，从我脑袋顶上飞过，剁在了那女子的脚下不远处，吓得我一身冷汗。回头一看，只见那“土匪领主山贼军”的原班人马出现在门口，而一个头上戴着铁护头的青年站在最前面，看样子刚才的斧就是他扔的。正要和他理论的时候，他突然大踏步走上前来，推开我，走到那女子面前，拔起斧头：“是你！可让我找到你了，之前在西方三岛的耻辱，现在就让你还账！来吧，快来和我比试比试！”

“哦，我想起来了，你不就是那个在大街上非要和我挑战，却被我一刀就斩倒的那个人嘛。”那女子也把剑拔了出来，擎在手里。

“可不要以为我巴特尔还是以前的那个巴特尔！在西方的仇就在这里了解吧！来吧，来战吧！剑姬！”这个斧男情绪显然很激动。

“虽然我不想战斗……可是既然你这么说了，好吧。”说完，两人一个箭步冲上前去，白光一晃，刀与斧重重地砍在一起。那个女子矮身抬手刺去，巴特尔并不躲闪，而是用斧头去攻击对方的背部，女子为了躲开攻击，只得放弃这次进攻机会。两人一来二去，十分钟后也没有分出胜负，但是不知道他们最后说了些什么，那女子居然跟着斧男一起回到了他们的军队里。我正在诧异的时候，突然……

“啊，这不是之前开斗技场的老伯么？真巧，又见面了哟，最近我们手头有些拮据，不知道方不方便和我们比试一下呢？”之前斩杀我无数手下的那个剑士又出现在我身后。

“这简直是侮辱！你们以为我的手下还是以前的手下么？比就比，七场，入场费一场十万金币。你比不比？”

“没问题，我先来！”

看着他们答应得痛快，我心中暗自高兴，至少七十万金币要入手了。回到我方的阵营，看着手下七个高级职业的勇士整装待发。枪克剑，于是我选了一个将军作他的对手。比赛开始后剑士突然消失，当他再次出现时，伴随的竟是必杀，我的将军当场死亡。

“什么！小A！你给他用的什么道具？”

“我看他速度和魔防都挺差的，但是魔防更差些，所以把魔法护身符给他用了。”

“……”

对方第二场上场的是一个勇士，就是之前差点用斧头砍到我的，于是我精心挑了一个剑圣去与他对战。对方攻击，我方回避，我方攻击，命中，砍掉对方5点血。嗯？怎么会只有五点？回过身我问小A：“你给他用的什么？”




“我看他的速度已经达到颠峰了，所以我又给他用了一个疾风之羽，想让他更快啊！”

“……”

第三场他们派上来一个阻击手，还是个女的，我方派了游牧骑兵，这下无论移动还是力量肯定都是我们占优势。果然对方的阻击手射出来的箭打在游牧骑兵的身上根本不痛不痒，轮到我方进攻时，只见他用尽全身力气拉弓，“嘣嘣”一声巨响后，弓折了，当他正要回来取弓的时候却被敌人乱箭射死……



张云龙　虽然PSP和NDS都在我的购买目标之内，但我还是希望GBASP能重振往日的辉煌。
读者资料　男，17岁，山东潍坊，261100

"这是怎么回事？"我质问小A。

"我给他用的力量指环。"

"……"

第四场对方上来刺客，我方上了圣骑士，只见圣骑士上去之后就开始让马加速，这正是必杀的前兆呀！我兴奋地望着战场，连眼都不眨一下。但是马突然倒在地上，死了，而对方刺客把匕首在手中转了两圈，随即把站在地上不知所措的圣骑士瞬杀了。

"你……"

"我给他用了秘传之书，但是我们没有马了，所以只能去后面牵了头骡子，可能是受不了那种气氛和快节奏的奔跑吧……"

"……"

第五场，对方的贤者对我方的德鲁伊，本以为这次能赢，但是我方的进攻却都是NO DAMAGE，而对方的地狱业火却把我方的德鲁伊烧死了。

"主人，我看他防御低下，所以给他用了龙盾。"

"…………"

第六场他们的骑士对我们的斧男，一上来就被对方的必杀命中。我还没说话，就见仆人A在旁边念叨："奇怪，我给他用了天使之衣，按说他本来就达到上限的血加这个道具应该能顶得住啊。"

"……"

最终战是对方的天马对我们的飞龙，他们各自飞到台上，我看到飞龙骑士手中捧着一个石膏像，我心中塌实了——这个可是女神像啊！一定不会输的！但是一回合内我方就战败了，我用近乎绝望与愤怒的眼神望着仆人A。




"啊，主人，我错了，刚才我才发现，您不是一直学习素描么？我把您画画用的伏尔泰石膏像和女神像拿错了……发现后一激动，

**趣味问答**

上期答案：1、让将军使用恶魔斧反伤到自己，前提是你的守备不能高过他的攻击；必的；瞬杀。2、三角攻击；贯通；BOSS用恶魔斧攻击时反伤自杀。

本期问题：GBA上的FE中，一个角色最多可同时拥有多少行动指令？（攻击、移动、待机之类的）

把真正的女神像掉地上摔碎了……"一听这话，愤怒的我正要施加暴力，对方的那两个土匪领主走过来："老伯，你输了，给钱吧！"不行，我怎么能眼睁睁地看着钱进了他们的腰包呢？

我突然想到那本妹妹给我的斋藤★鬼斩写的军师之书，于是我谎称自己要去拿钱，与仆人A走到了后面的库房。打开书一看，上面写着："本方法适用于模拟器：第一，把与要去斗技场的人有支援的人调动过来，放在斗技场旁边待机；第二，把加血人员放在斗技场的旁边随时待命；第三，按Shift+F1（记录到即时存档1），然后进入斗技场，如果遇到强力敌人被打死或者升级后不满意，按F1（读档），回到原来画面，通过改变乱数来让比赛获得胜利。——摘自《掌机迷》二十期140页。"

我用力地把书摔出去，这是什么乱七八糟的，什么模拟器，什么Shift+F1，被骗了！正在沮丧的时候，仆人A却发狂似的笑起来。

"笑什么！有什么好笑的。咱们已经山穷水尽了！"

"主人，难道您忘记了我们还有一双长靴么？来，咱们一人一只，远走高飞，准备东山再起吧！"说完，我们穿上鞋，闭上眼睛开始狂奔。也不知道跑了多远，突然听到有人说话的声音："奇怪，他们去拿钱怎么这么久？大家去找找吧！"这一定是那个红发领主的声音，奇怪，他们追上了么？

"啊，他们在这里，奇怪，他们怎么一直在围着屋子转圈啊……"

睁开眼，发现由于一只脚穿着长靴跑得快，另一只脚没穿，所以刚才跑了半天只是在屋子中转圈……

被他们强行拿走所有的积蓄后，落魄的我们只得跑了出来。哼！我不甘心！早晚我还会回来，与仆人一起继续艾雷布大陆包叔的传说！

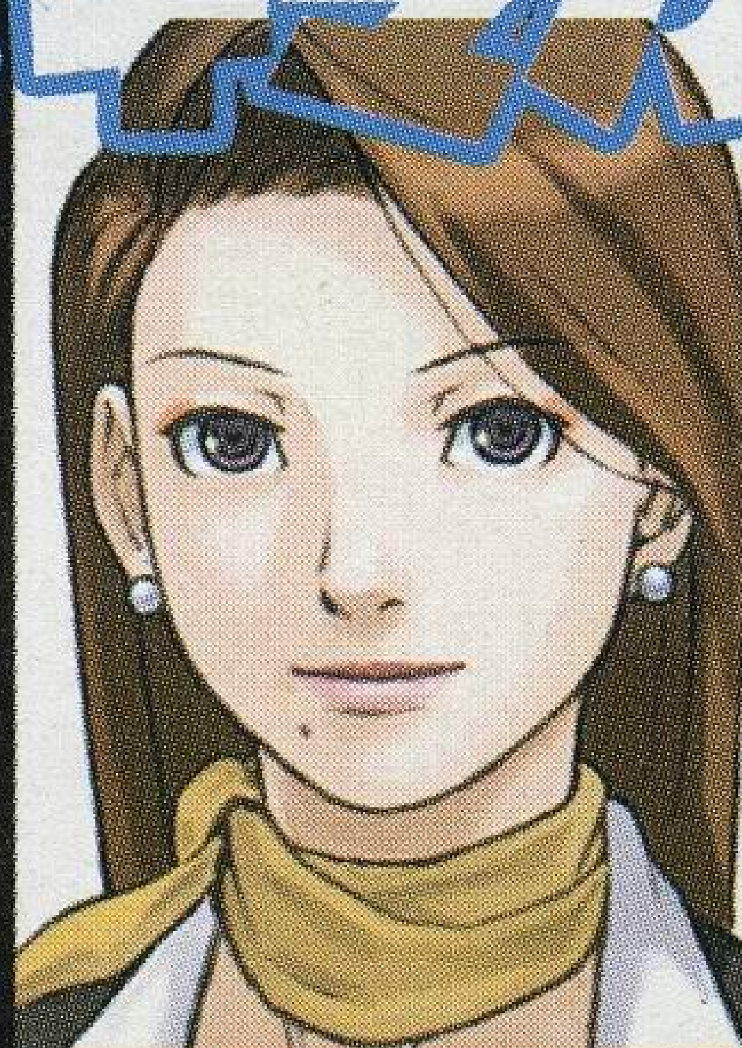
文/NW旅团 斋藤★鬼斩

| 杨崇新 | 本想买SC卡，但看到39期介绍电影卡三代，真是及时雨呀，现在我改变主意要买电影卡三代！ |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，17岁，广东深圳南山区松坪村48栋208房，518057 |

# 逆转法庭

最近逆转DS的消息很多，除了比较震撼的《复苏的逆转》将是双语版之外，巧舟Blog、官方投票已经各种试玩版本的放出都能让逆转迷们为之鼓舞，而《逆转法庭》和《逆转瓜精》两款国人制作的同人游戏也相继发布。

文/逆转ACE站
责编/暗凌


## 情报第一线

### 1、逆转DS将是日英双语

每次CAPCOM在发布逆转DS的新情报时总是能给人带来惊喜，这回也不例外，特别是将要发售的逆转DS《复苏的逆转》将是同时拥有日语和英语两种语言的版本后，这将让国内对于日文苦手的逆转饭们为之欢呼雀跃。毕竟相对于日文而言，国人所接受的英文教育程度是普遍比较高的，就目前所得知的情报来说，对于逆转的英文版本来说，高中毕业的水平就能够大致掌握整个游戏的内容，就算这次没有汉化的中文版，也能让大多数人亲自体验到逆转的魅力。从北美的海外版到日本的双语版，以及将新的设定舞台定在美国，这些都反映出逆转由于其自身知名度的逐渐提高而开始重视国际化发展的线路。






↑在开机后就将可选择日文或英文进入游戏，相信国内的多数玩家们都会选择英文吧。

### 2、逆转DS各试玩版本放出




依照系列传统，每作发售前必有试玩放出，这次逆转DS的试玩虽然放出得较晚，不过却有两个不同平台的版本。首先放出的是手机版本的逆转DS试玩，众所周知逆转手机版在日本手机游戏市场的火爆情况，大大受益的CAPCOM手机事业部为了回馈手机游戏玩家们的支持，所以出人意料地放出了逆转DS的手机试玩版，并且还是新剧情第五话复苏的逆转部分，同时也宣布复苏的逆转手机版本也在制作中并会陆续进行配信。一些细心的逆转饭们从这似乎也捕捉到了一些其他信息，既然复苏的逆转可以在不具








| 陈宇文 | NDS、PSP的风还没吹完，又来了IDS、GBM、GBE，真为难了学生玩家的口袋。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，13岁，广东湛江赤坎区中山一路9号206房，524038 |

备上下双屏和触摸功能的手机（对应机型FOMA900、901）上推出，那么同样在技术上也有可能推出GBA版本的复苏的逆转，至于这个美好愿望能否实现，大家拭目以待。

在手机试玩版本发布后不久逆转DS官方网站也放出了Flash试玩版，不过让人略微有些失望的是试玩的内容并不是第五话“复苏的逆转”，而是游戏第一话即曾经逆转一也试玩过的那部分，唯一的不同就是改为了双屏并加大了试玩长度，还可以体验下触摸屏的应用。

## 3、巧舟官方Blog开张

同样是系列传统，以往官网每作都有随着开发进程同步更新所谓的“巧舟日记”，这次我们的巧舟大人不再用日记啦，而是改换时下流行的“博客”。从8月3日就开始正式运行的这个官方Blog每隔两三天就会更新一次，并由巧舟等开发者在上面放出一些关于逆转DS有趣的话题和开发秘闻等，当然最主要的还是巧舟大人本人的一些开发感言和心得，而且还能在上面找到不少有趣的图片，这些对于Fans们来说都是非常可贵的信息，特别还是加入了的一些普通玩家们的互动要素，比如留言讨论以及我们下面要介绍的官方投票等。

巧舟官方Blog地址为http://ameblo.jp/gyakuten。







↑巧舟不忘提醒大家逆转DS限定版的防伪标记，同时也给大家透露了限定版中所赠逆转漫画的样稿。



↑这就是激发巧舟剧本创作灵感的葡萄酒。



↑再看看这些巧舟键盘前笔记本上凌乱的字迹和符号。

## 4、逆转人气角色官方投票

关于逆转角色的人气投票，我们在一些逆转专题站以及同人站点都早已司空见惯，似乎还从未见到过官方在这方面发起过相关活动，而这次借着逆转DS的发售之际CAPCOM总算是首次展开了官方的网络投票活动并还设立了专题页面，投票的内容则是对目前所有逆转的70多位登场人物包括新作中的宝月姐妹的人气大调查。从投票开设至今10天左右的时间里，已有世界各地近万余人的逆转迷们参与了这次投票，同时CAPCOM也在8月25日首次公布了各角色的投票人气排名。投票页面地址为http://www3.capcom.co.jp/ucap_saiban/，最新人气排名列表http://www.capcom-fc.com/gyakuten/ranking.html。

CAPCOM
逆転裁判 キャラクター人気投票
好きなキャラ：宝月茜 *
好きな理由：
ハンドルネーム： *
年齢：23～29歳 *
性別：男性 *
都道府県：選択してください *
*は必ず入力してください
送信する　リセット
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

| 第1位 | 御剑怜侍 | 第11位 | 矢张政志 |
|---|---|---|---|
| 第2位 | 成步堂龙一 | 第12位 | 绫里春美 |
| 第3位 | 戈多 | 第13位 | 鹿羽里美 |
| 第4位 | 绫里真宵 | 第14位 | 华宫雾绪 |
| 第5位 | 大婶 | 第15位 | 裁判长 |
| 第6位 | 狩魔冥 | 第16位 | 星威岳哀牙 |
| 第7位 | 绫里千寻 | 第17位 | 王都楼真悟 |
| 第8位 | 绫美 | 第18位 | 狩魔豪 |
| 第9位 | 神乃木庄龙 | 第19位 | 虎狼死家左右卫门 |
| 第10位 | 系锯圭介 | 第20位 | 千奈美 |

（以上数据截止于2005年8月25日）

从这份当前的排名表中我们可以看到小御的人气果然是势不可挡，有着俊朗外表的他取得第一名的位置自然是大家预料之中的事，当然这之中有很多都是来自于势力庞大的逆转同人女们的功劳。

成步堂作为主角屈居第二也不是什么丢脸的事情，毕竟务实的得到的是大众的认同，唯一败给御剑的也就是在同人女们的选票上。

排名第三的戈多其实也挺委屈的，因为在CAPCOM的投票选项中是将戈多与神乃木庄龙这两个时期的他分为两个角色来投选的，其实在以前的一些投票中，一直都是戈多与御剑在争夺逆转第一人气角色的位置，如果我们这次把排名第三的戈多和排名第九的神乃木庄龙的总票数相加的话，也可是与小御齐头并进的哟。

排名第四的是真宵，她也是女性角色中排名第一的人，作为主角之一的她这也是必然，排名第六的是狩魔冥，与御剑相反的是她的人气则大多来自于男性玩家们的支持，不过很意外的是作为影子主角的千寻老师居然落到了第七位，在女性角色中也只是居于第四，紧随其后的是绫美，而她那个万恶的双胞胎姐姐千奈美仅排名第20位。

最让人大跌眼镜的还要数排名第五的大婶了，在女性角色中她居然还是第二位置，她的黑马式强袭出现是大家都没想到的，不过不得不承认其在游戏中的恶搞表现，而作为配角之一的绷带女鹿羽里美居然也杀进了20强也让人觉得意外，同时作为另一个平时被大家所调侃的裁判长大叔也同样进入20强。

基本上目前排名前20位的角色中男女比例大致相当，前三作的主流角色都顺利入围，在逆转DS新作中呼声和人气很高的宝月茜妹妹似乎还没有得到大众的认同。

## 5、限定版结束预约

到8月20日为止，逆转限定版的预约已经结束，逆转DS的日、美版封面也都相继公布了，




CAPCOM宣称这次预约情况相当好，在发售日前1个月就全部完成也是超乎意料的情况。不过尽管预约结束，但其实大部分销售商们各自手里都提前拿到不少的限定版份额，就算玩家们没有预约届时也可以在他们那里买到限定版，不过在价格上可能就比原价要高不少了。此外对于国内的朋友们来说，在部分商家处也可以进行预约，大致的价格在500到600元人民币左右。

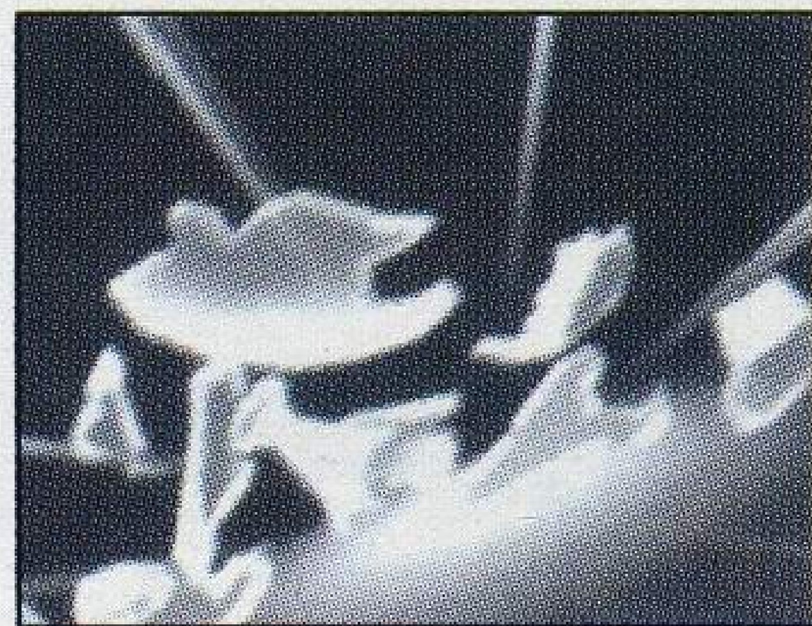



## 6、复苏的逆转开场动画公开

逆转的每个章节的案子开篇都有一段事件动画，CAPCOM最近也公开了此次新剧情复苏的逆转部分的开场动画，让我们从这不多的图片中来揣测一下事件的开端吧！




↑这看起来不像是日本，更像是美版设定中的纽约，而且是一个闪电交加的夜晚。




↑似乎什么东西被打碎了，在电闪雷鸣下，我们似乎看到了警察局里的逮捕君？




↑闪电袭过，啊！有人正举着匕首……从背影来看难道是……




↑果然……那凶手真的就是宝月巴检视主席吗？


徐晓铭 我已将命中加到了400并加了“必中”和“热血”，一定能抽中NDS！什么？编辑部用了“铁壁”，效果不出众！
读者资料 男，16岁，上海闵行区莲花路528弄74号402室，201102

# 同人地带

国人原创逆转同人游戏《逆转法庭》和《逆转瓜精》Flash版相继放出，这大大填补了国人在逆转同人游戏开发上的空白，同时也算是逆转领域小小的一个创举了，逆转ACE还将不停地研究和开发更多逆转相关的游戏，另外以瓜精院为首的中国动漫界暑期强打的《逆转瓜精之花RC体验》的漫画也隆重推出了，并且还放出了相当有意思的宣传Flash动画。

## 《逆转法庭》

首先我们来看早就在进行中的《逆转法庭》这款与我们栏目同名的游戏，本游戏目前完成的第一话剧本改编自去年年末在FAMI通杂志上连载的逆转官方漫画《逆转御殿》，由巧舟、稻叶和岩元等人为了逆转漫画的争执开场，接着巧舟被“害”以及后来一连串莫名其妙的恶搞，当时本栏目也曾根据该漫画进行过剧本改写和连载，并在后来作为了该游戏的剧本。在设定方面则是完全基于当时的漫画，因为是第一次着手于制作游戏，所以在游戏素材上原创的部分不多，所以仅仅把其作为了第一话“逆转的漫画”，后面的内容应该还会有更多的原创要素加入，让我们一同期待。不得不提的是负责本游戏开发主要任务的逆转ACE的Lecause君花费了大量的时间和精力来制作本游戏以及不断地改进游戏的引擎，希望玩家们在下载后也能给他以更多的支持和鼓励。

**Staff**

策划：nakazawa，lecause
剧本改编：nakazawa
制作：lecause
感谢：花京体验、lllllle、shiki







## 《逆转瓜精》

就在即将截稿前，《逆转瓜精》的游戏也制作完第一话并正式发布，说起逆转瓜精大家应该也不会陌生，我们此前也曾作过关于逆转瓜精漫画的介绍，在国内动漫界颇有名声的瓜精院隆重推出逆转瓜精漫画后，逆转ACE负责游戏开发的Lecause君再度利用此前比较成功的逆转法庭的引擎的基础，在瓜精院的各位动漫强人们的配合下迅速制作完成本游戏。这次的第一话改编自被称为中国漫画界暑期强打的《逆转瓜精之花RC体验》的漫画，故事以瓜精的世界观为基础，各位瓜精们将大闹地方法院，花京体验、花痉体验和花金体验等漫画名人们也将亲自登场，为了瓜精的世界观而展开激烈的法庭辩论。

**Staff**

制作方：瓜精院、逆转ACE、光之心
策划：lecause、花京体验
剧本：花京体验、花痉体验、花金体验
人设：花京体验
制作：lecause
协力：yunasa、lllllle






## 《逆转瓜精之花RC体验》

最后我们再来说说有趣的逆转瓜精漫画的宣传动画，相信大家对于E3上CAPCOM放出的逆转DS的英文宣传动画不会陌生吧，可爱的瓜精们也正是模仿那段宣传动画的形式做出了这段Q版瓜精式逆转人们的宣传Flash，而且其动画表现力颇具水准，在原Flash中一些地方进行的瓜精化改动也让人实在是佩服，不愧是中国动漫界的一面旗帜，我们也期待她们为大家奉献更多的逆转同人作品。




↑将まだ的图标也作了更改。



↑瓜精们所饰演的真宵和千寻，真的很有意思哟。

| 翔武 | 这位读者如果觉得“铁壁”不出众的话，下次改用“必闪”好了。 |
| --- | --- |
| 方舟 | 找两个人一起抽，看你怎么闪！ |

文/NDSBBS koflover、红星战士、暗·文彬 责编/翔武




## 人物介绍

### 人物资料

**美版名：** Max

**日版名：** マックス

**出场作品：** Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS

**胜利台词（AW1）：** Now it's my turn!

**胜利台词（AW2）：** Wahoo! Easy as pie!

**喜好：** 锻炼

**厌恶：** 学习

**特技能量槽：** ★★★☆☆☆

### 各版本的指挥能力

**基本能力**

AW1：除士兵外的直接攻击系部队攻击力达到150%！间接攻击系部队攻击和防御都只有90%，并且射程-1。

AW2：除士兵外的直接攻击系部队攻击力达到120%，间接攻击系部队攻击力为90%，并且射程-1。

AWDS：除士兵外的直接攻击系部队攻击力达到120%！间接攻击系部队射程-1。

**Max Force**

AW1：提升士兵系外直接攻击系部队15%攻击力和1格移动力。

AW2：提升士兵系外直接攻击系部队20%攻击力和1格移动力。



AWDS：提升士兵系外直接攻击系部队30%攻击力。

**Max Blast**

AW2：提升士兵系外直接攻击系部队40%攻击力和2格移动力。

AWDS：提升士兵系外直接攻击系部队60%攻击力。

注：AW1和FWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。



### 指挥能力小评

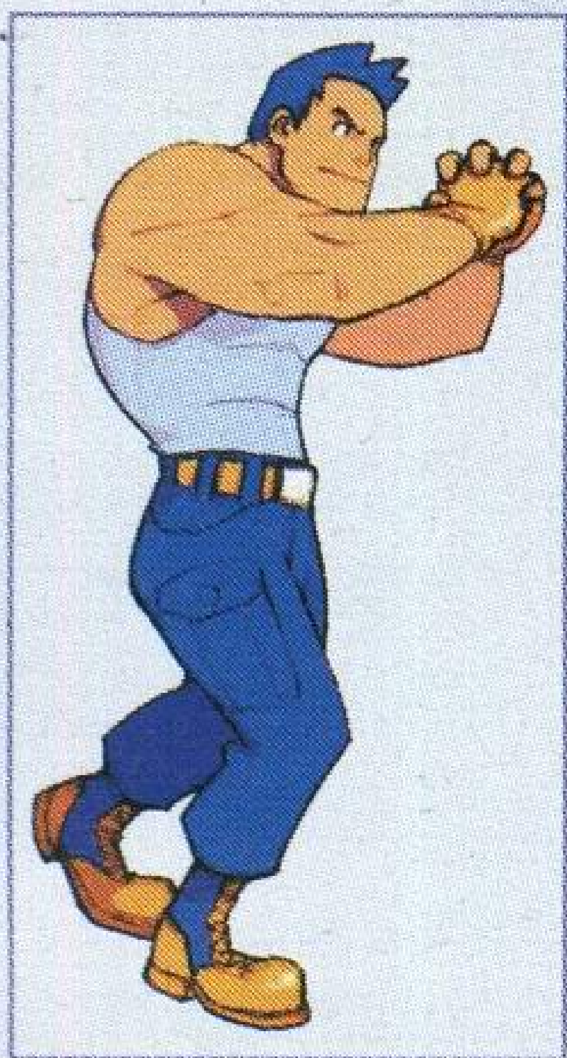
通过观察就能发现Max的能力在不断地调整。其中AW1时Max风光无限，攻击力高的吓人，到了AW2就削弱了不少，不过间接攻击系部队稍稍加强了一点点；到了FWDS中Max再次被削弱，特技居然不再增加移动能力了，当然，间接攻击系部队的攻击力又提升了那么一点点……不过，再怎么改动，我们也能看出来，Max似乎是越来越弱。当然了，从游戏平衡角度上来说，这样的调整也并不是坏事。

### 人物性格

Max是位骁勇善战的指挥官，我们可以从他强健的体魄看出他威猛的硬派作风，仿如一位不惧强权的硬汉。是战场上勇敢又忠诚的伙伴，给人以依赖与可靠的感觉。但是Max的弱点也由此产生，因为性格过于耿直，导致在面对敌人的圈套与陷阱时不够冷静理智，容易吃亏上当，这与BLUE MOON的Grit不合真是截然相反。崇尚武力的Max看不起Grit的远程作战的风格，也曾对此深恶痛绝。虽然两人曾互有嫌隙，但随着在战场上的不断合作，两人也慢慢地结成了友谊深厚的朋友。

## —— 历代人设分析 ——

**战场上的运动员**

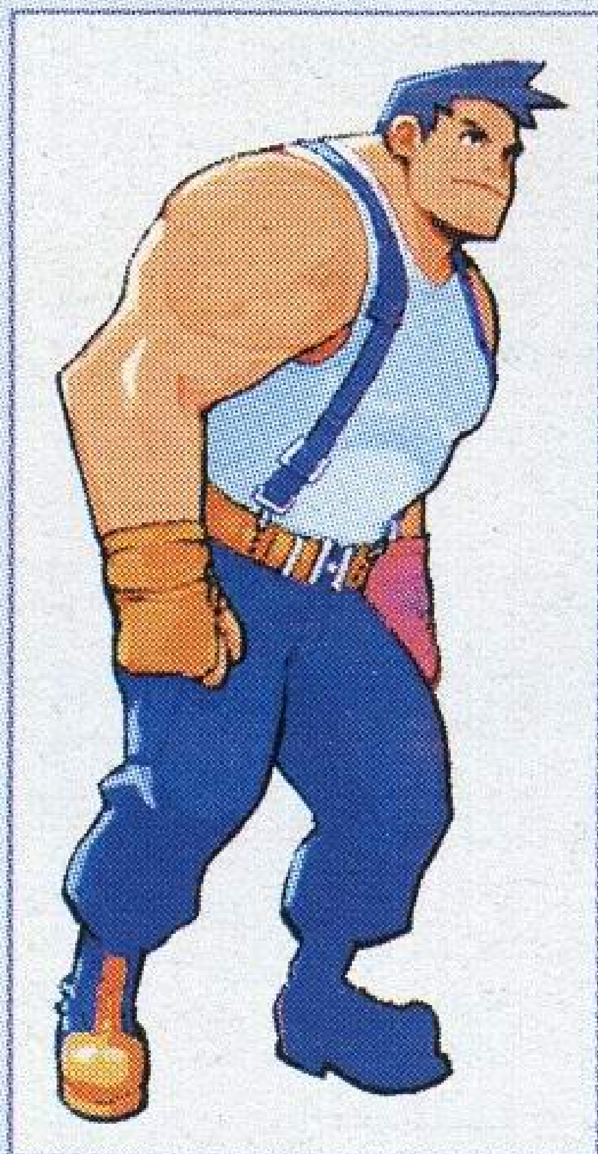


↑这是根据官方设定而绘制的同人作品。

AW1时的Max看起来就像是即将上场的橄榄球运动员，让人怀疑他活跃的地方应该是球场而非战场。稚气未脱的脸庞和莫名其妙的抱拳手势，像是随时会出口一句“久仰”——活脱一位见到长辈时彬彬有礼的少年儿郎。根本无法与那个机械部队火力强猛、作风硬派的指挥官联系在一起。也有人说Max看上去更像是工人，理由就是蓝色的工装裤和黄色的手套，脸上的迷彩则是机械的油污。不管怎么样，1代的人设还是很好地突显了“可靠”这一要素，Max凭借超群的实力更得到了多数玩家的认可。

**稳健的强壮青年**

同样是白背心，蓝裤子，黄军靴的装束，AW2的人设就是要比1代高出一大截，让人们对Max的印象完全改观——更为强健的体格，微微前倾的身躯，特别是锋芒显露的凌厉眼神。虽然还不够成熟，但已明显让人感到稳重不少，



比1代也可靠得多。也许是经过岁月磨练让Max老成不少吧。嘴角泛起的若有似无的笑意亦显示出他的强大实力，是一位值得部下尊敬与信赖的指挥官。另外注意他两条胳膊，居然比他的大腿还显得粗壮有力！

**粗犷的“肌肉杀手”**

这个肌肉男是谁啊？他真是那个我们熟悉的Max吗？此时的Max只能用两个词来形容——粗犷、野性。像是故意展示肌肉的锻炼动作，双手握拳的他似乎不把任何对手放在眼里，有意无意间睥睨众人的态度亦显示他的狂傲，目光中更多透出的是冷酷而非以往的热情，让人感到难以接近，再也无法与当初那个热情BOY联系起来，不知是否是战争和岁月的洗礼，使得他多了几分沧桑。但可以确定的是，他的实力强悍依旧！看他的肩膀和胳膊，简直是……没话说了



## 战术分析

### ADVANCE WARS 2——无畏的肌肉战士！

Max是笔者最喜欢的角色之一，因为在AW1中他的实力实在是太出色了，所以基本上都是我闯关的绝对主力。在2代中虽然他的实力不再霸道，但也是公认的强者。高攻击力就是他的特点，伴随着坦克和飞机的轰鸣声，我们一次次把负隅顽抗的敌人撕个粉碎。

Max虽然不是攻击力最强的指挥官，但是绝对是性价比比较出色的指挥官之一。我们和一些攻击力同样强劲的指挥官做个比较：Eagle的空军攻防兼备，可以说是空中霸者，但却缺少了Max陆地上横扫千军的威势；Jess的部队能力整体较低，再加上空军弱势，实在不是一名入流的指挥官；Kanbei的部队性价比可以说是相当出色，130%的攻防能力足以以少胜多，但部队转型慢也是他无法弥补的缺点；小魔女Lash可以很轻松借助地形来提升攻击力，无论是攻守都相当自如，不过空军得不到来自地形的攻击力修正，只有“望空兴叹”；Hawke部队攻击力是不错，但超长的能量槽使得他很难抓住机会去一发逆转；至于boss Sturm么，难道对战时你们允许使用他？综上所述，将海陆空三军直接攻击的优势发挥得最充分的指挥官，除了Sturm外，当属Max，而我们通常需要利用的，就是他空中地面联合大作战的优势。



提起他的特长自然就少不了再分析他的弱点，这就是众所周知的远程弱势，也正是他和



Grit的两个不同极端。其实在通常的剧情模式或者War Room下，我们并没有感受到这种弱势所带来的不便——当然，首先是因为对手是电脑，很容易利用AI的不足来克敌制胜；另外就是这些战斗都是非雾战，所以远程部队的作用就显得不是那么重要。当然，可能有人会拿地图举例子，不过个人认为这样不是太有意义。因为某些地图地形崎岖不堪，如果再没有机场，那显然就是远程部队的天下，又有谁会去派Max上阵呢？再比如说像Cog Isle这样的小地图，显然就是为士兵系所主宰，在这种地图上，讨论那些士兵系没有得到加强的指挥官，显然是没有任何意义的。一般我们对战也是采取半开阔的地图，既保证一定的崎岖地形，又不能存在那种“一夫当关，万夫莫开”的险要关口，这样才能让绝大多数指挥官都得到发挥，Spuash Island就是较为理想的地图之一。



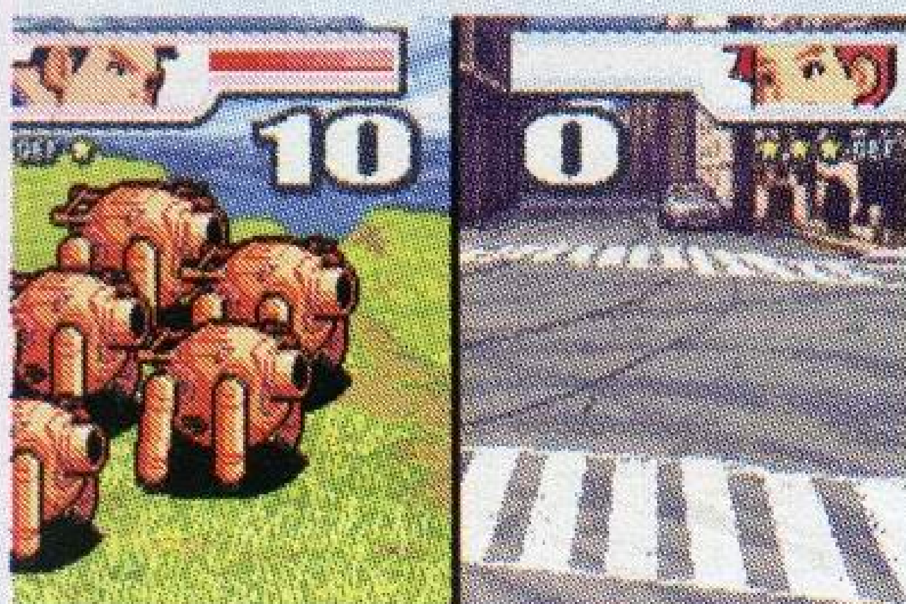

以上说了那么多废话接下来谈谈他的主要打法。Max初期优势还算不错；在中小地图上，可以很快地组建一支机械部队发动攻击，类似于二战德军的闪击战，是每个Max的使用者都必须要掌握的。方法其实很简单：初期不要生产太多占领城市的步兵，而是多多生产侦察车和轻坦克，2、3个一起开赴到对方阵地。其中侦察车是拓开视野和杀伤敌士兵的主要作战力量，轻坦克则是前期的陆军霸王，攻击敌方用来防守的机械部队，除非对方全都是没有什么攻击能力的士兵，否则最好不要浪费它的火力去攻击地士兵。这两个兵种移动力都很高，再加上Max的卓越作战能力，能给对方初期带来不小的麻烦。如果对手没有心理准备，按部就班的发展的话，我们初期要得手并不难，不过更重要的是下一步棋怎么走，这往往能关系到最终的胜利。

一般来说，如果自己家里被对方“扫荡”，采取的手段无外乎三种：一、生产廉价的士兵拖延时间，并且还可以利用炮兵的火力打击一部分部队；二、利用廉价的士兵组成一道防线，让自走炮躲在后面攻击；三、积攒金钱后出高级兵种，利用兵种优势克敌制胜。那么我们就来分析一下如何面对这三种手段。首先，第一种方式就是为了拖时间和消耗我方军力，并攒钱出高级兵种，这时候我们应同样采取对峙的策略，静观其变，家里面一方面生产步兵和运输车，准备占领地图中央或者是对方家里附近的据点，另一方面也开始攒钱，做好出高级兵种的准备。千万不要再去攻击，因为再屠杀对方的步兵没有什么意义，而拿侦察车、轻坦克什么的去硬拼处在据点上的敌炮兵，显然也没有什么便宜占；另外也不要继续再量产部队，因为侦察车和轻坦克毕竟是初期兵种，数量再多也打不过对方一个重坦克。接下来，再看看第二种方式。这种其实也不难解决，因为自走炮的覆盖范围实在太有限，只要避开它的射程范围，该怎么打照样怎么打。当然，对方很可能会采取轻坦克+自走炮+士兵的组合来进行防守，这种防守效果应该是最好的，不过对于我们来说，已经把对方压在了家门口，在局面上已经获得了优势，和应对第一种策略一样，耐心和对方对峙即可。最后，攒钱出高级兵种也是很常见的，这也是被压制的一方想扭转局势所能唯一采取的办法。不过这个也不难，因为《高级战争》这个游戏兵种相克比较明显，对方如果出重坦克或者新型坦克，我们就出武装直升机和轰炸机应付；如果对方出空军，那么我们就用对空战车或者战斗机伺候！




这个兵种转型说起来虽然简单，但实际要注意的地方还是很多的。显然，见到对方出重坦克，我再出武装直升机，显然是远水不解近渴，就算直升机飞到，我方前线的部队也遭受重创，对方的对空战车也出来了。所以，看到对方有出高级兵种的趋势，就要提早数回合生产相应的部队，打一个提前量，这需要一定的意识和判断。毕竟对方要生产什么高级兵种完全是无法知晓的，而且就算猜中对方的计划，当对方听到



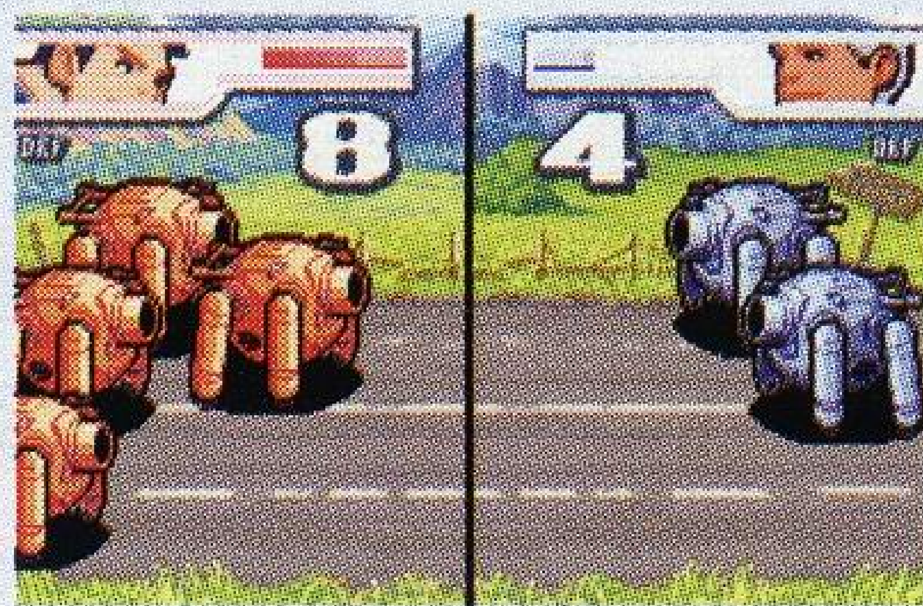


直升机的螺旋桨发出的声响，很有可能临时改变主意也说不定。不过这也不难解决，最简单的办法，让对手看到你的对空战车出现在前线，那么他恐怕就会乖乖地放弃生产空军了。这时候赶紧补充直升机部队吧！另外，运输直升机和武装直升机移动时的音效相同，也可以用来迷惑对手。



Max的特技是笔者最欣赏的。首先能大幅度地提升攻击力，给扫荡对手提供了前提条件；此外，又提升全军的移动力，让更多的部队能够进行攻击，使得一回合内能够给对手造成更加严重的伤害。在这里还要老生常谈一个名词，那就是——火力储备。火力储备意思就是将当回合可进攻的部队排好阵型，使得下回合这些部队能够有效率地一起发动攻击。花上数回合去合理的进行火力储备，然后再发动攻击，远远要比每回合派各个部队各自为战的效率高得多。尤其是Max，准备使用特技时，不做好火力储备是不行的。

火力储备后自然就要攻击，这时候部队行动的先后顺序显得非常重要，这会直接影响到这次攻击的效果，不仅仅是使用特技时，通常情况下也应如此。首先要让高视野的侦察车或者士兵先行动去拓开视野，但注意不要挡住了大部队的前进路线；开拓了视野后，接下来就需要让每个部队各自按部就班地冲上去攻击了，一般来说都是移动力差的部队先上，移动力高的部队和空军接下来再攻击，这样可以保证每个部队都有攻击的机会；最后，当对方摆好了防守阵型时，务必让攻击力强的部队先上，一击或者合击解决对方挡路的炮灰，这样才能使后面的部队有条不紊的前进。对于Max来说，提升了攻击和移动的虎狼之师，真的没有什么部队能够阻挡。



**由于篇幅问题，Max的其他战术我们留在下次讲解DS部分的战术时再分析。**




## 主题音乐点评

Max的主题音乐也非常符合他的风格，一开场就是比较热血的金属声，硬朗的鼓点敲击下给人以血脉贲张的感觉，催人奋进。也只有这种摇滚风味的乐曲才能彰显Max的铁血作风，中段较为平和细腻的部分又与Max粗中有细的个性完美贴合，可以说配合得恰到好处，给人很强的代入感。

游戏中，Max的配乐亦有点明战术的作用，激昂的鼓声就如同Max一对坚硬的拳头，显示其近战优势，而中段的平和部分则是显示Max的弱点在于不擅远距离作战。提醒玩家切忌不可独自深入，盲目冒进。

像Max这种一上来就进入高潮的最是能给人留下深刻印象，但为了保持整体曲风的平衡感，于乐曲的中后段进行了趋于缓和的处理，导致有一种头重脚轻的感觉。低音部分粗壮豪迈，仿佛隆隆开过的坦克部队，高音部分细腻柔和，则是被削弱了的远程炮火。整体说来属上乘之作。但对不喜这一风格的人来说，可能会稍嫌吵闹。

| 张翰 | 若要“虚拟”中的“真实”，请找PSP。若要“虚拟”中的“体验”，请找NDS。若要“虚拟”中的“实惠”，请找GBA。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，13岁，北京市延庆县延庆镇南菜园二区6号楼510市，102100 |




文/NW旅团 hwz1015 责编/暗凌

## 网络新世纪——洛克人EXE

以前已经介绍了主要人物，现在来介绍一下他们的领航员。

**◆洛克人**：本作主角之一，热斗的领航员，同时也是热斗的哥哥，经常在各个方面指点热斗，虽然偶尔也会因为一些小事而吵架，但总是很快就和解了，毕竟是兄弟嘛。洛克人在能力上并没有什么突出的特点，由于没有像其他特殊领航员那样的特殊武器，所以给人感觉像是一般的领航员，其实那是因为他的能力在EXE1的故事中并没有真正地显露出来。

**◆萝露**：女主角之一，美露的领航员，与洛克人算是恋人关系，这可能和她的主人有关吧……虽然拥有弓箭和恢复技能，但综合战斗力还是太低，在游戏里多次被洛克人救过。

**◆气力人**：迪卡欧的领航员，和主人一样的胖子类型，战斗能力很强，靠着强力的拳头就可以轻松将对手制服，但是速度上却很不理想，一直把洛克人当成自己的对手，但总是败给对方。

**◆格莱德**：伊朵的领航员，个子很高，因为拥有翅膀，所以速度很快不过可惜是个非战斗型的领航员，尽管如此，他仍然在很多时候帮助过洛克人，经常给洛克人做出正确的指导。





**◆布鲁斯**：炎山的领航员，使用剑的高手，拥有盾牌，攻防一体，是洛克人的最佳对手。但炎山只把他视为是战斗工具，并没有把他当作朋友看待，后来受到热斗的影响，这种主仆关系才开始慢慢改善。

## WWW组织

一个以统治世界为目的网络犯罪组织，首领是威利博士，他是一名邪恶的天才科学家，为了完成自己的野心，目前正在收集4大元素程序，从而做出究极的病毒程序，在热斗与洛克人的努力下，WWW组织的破坏活动一次次被破坏，但4大元素程序最终还是收集齐全了，一切准备就绪后，威利博士向全世界发出了统治宣言，说要利用侵入火箭控制军事卫星……在威利博士与洛克人的最终对决时，启动了那个号称最强的网络病毒一梦幻病毒，但梦幻病毒最终也被洛克人打败，WWW组织彻底失败，威利博士与基地一同消失了，但这并不算是真正的结束。

## 洛克人EXE的由来

光热斗的父亲(光佑一郎)是一名科学家，一直在研究一种能够自我思考和行动的领航员，让他们成为人类真正的朋友，而非工具，让领航员能体会到主人的感觉，使双方能够互相了解，从而进化领航员与主人的关系。可是他不管怎么努力，程序终究是程序，无法与人类的感情相通，不能真正的合为一体。就在研究一直没有进展的时候，一个不幸的事件发生了，他的幼子光彩斗因先天性心脏病而夭折了，为了能够使孩子能够继续留在人间(一种精神上的存活，不是指肉体)，他选择了研究，将儿子的基因植入到了正在研究中的领航员体内，从而做出了洛克人，并将其作为礼物送给了自己的另外一个儿子光热斗。由于佑一郎担心热斗得知洛克人的情况后，不忍心使用他，而且100%融合后还会产生一个致命的问题，那就是在融合的时候，领航员与主人的心就会同调，所以任何一方被破坏，另一方也会随之毁灭。因此佑一郎让洛克人隐瞒了彩斗的身份，并且一直封印着那种可使领航员与人类融为一体的能力。在与WWW组织的战斗中，洛克人被魔术人打败，此时佑一郎将彩斗的事情告诉给了热斗，最后佑一郎终于将洛克人的封印解开，使这对兄弟融为一体，从而进化成了超级领航员洛克人EXE。

## 英雄的续篇——洛克人ZERO

### X的踪影

复制X毕竟是复制品，真正的X仍然存在于这个世上，并以UNKNOWN-X的身份(类似于电子精灵)继续守护着人类，当雪儿被大型机器人抓住的时候，X指引了ZERO，并将光剑给了ZERO。复制X被ZERO打倒后仍不悔改，打算炸掉基地与ZERO同归于尽……当ZERO醒来时，他已经成功地逃离了基地，这时UNKNOWN-X出现，原来是他将ZERO救出来的，当面对从前的好友时，他说了些奇怪的话，将保护世界的任务交给了ZERO后再次消失，之后又因为黑暗精灵幼子的出现而再次帮助ZERO。

### 黑暗精灵

原本是保护世界的电子精灵之母，但是被一个邪恶的科学家改造之后，成为了毁灭世界的力量，当年X为了封印黑暗精灵而牺牲了自己，可是当新·艾尔卡迪亚帝国首领复制X被打败后，在ZERO执行任务的途中，黑暗精灵的2个幼子精灵被发现。雪儿开始对黑暗精灵展开研究，之后由于艾尔比斯的一意孤行，黑暗精灵被他带走，但借用了黑暗精灵力量的艾尔比斯仍然不是ZERO的对手，最终黑暗精灵落到了另一个神秘人物的手上，成为了实现其野心的道具。

1代的故事后，由于复制X的失败，新·艾尔卡迪亚帝国失去了领导人，于是4天王之一的贤将赫尔琵亚代替复制X成为了最高指挥官，当他得知了整件事情的真相后，开始对帝国的目的产生了质疑。与此同时，雪儿带领着反抗军与新·艾尔卡迪亚帝国的反对派首领艾尔比斯会合，成立了新反抗军。雪儿开始研究一种新的能源，据说这种能源能够改变世界的状况，她将反抗军的领导权交给了艾尔比斯。这时ZERO回归，但作为最高指挥官的艾尔比斯认为自己的兵力已经足够，不需要再仰仗ZERO的力量了，尽管如此，当ZERO完成了各种任务后，艾尔比斯的自信开始动摇，为了表示自己的能力胜过ZERO，他对新·艾尔卡迪亚帝国开始了总攻，但他的兵力根本不是敌人的对手，在几乎全灭的情况下被ZERO救出。艾尔比斯感到无地自容，带着黑暗精灵幼子离开了反抗军，他利用幼子精灵的力量开始寻找封印黑暗精灵的钥匙，也就是X的身体，打算用黑暗精灵的力量来证明自己的价值。为了世界的和平，当然不能让他解封黑暗精灵，但是当ZERO找到他时，X的身体还是被破坏了，无奈之下只能打倒艾尔比斯。在最后的一刻，艾尔比斯总算是醒悟了，但已为时过晚，结束了自己的生命，黑暗精灵也逃走了，UNKNOWN-X出现，告知了黑暗精灵的情况。在一个未知的地点，一个神秘的声音说道：“哈哈哈，暗黑精灵……终于觉醒了……接下来就该你带来混乱与杀戮了……OMEGA啊……哈哈哈……”看来真正的危机才刚刚开始。

| 胡波 | 大学的生活是美好的，在宿舍里看《掌机迷》，在宿舍里玩游戏，在宿舍里联机，向往啊。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，18岁，北京朝阳区庆丰闸前街24号，100022 |



# 阳光迷城



接上期

游戏设定则稍显有点传统，继承父亲“吸血鬼猎人”红·林戈力量的主角、被称为“太阳少年”的加戈，身上流淌有太阳和月亮的两种血液，不过在本作中他只体现出其太阳血统的特性，加戈在代表着太阳意志的太阳使者御天子大人的协同下，承担了消灭暗之一族的使命。加戈的母亲为月下美人，其兄长萨巴塔更多地继承了母亲的月之一族的血统，但因为月下美人被暗之女皇贝鲁所囚，故萨巴塔也被贝鲁抚养长大并将其利用到暗黑力量之中来。



游戏的背景是近未来世界，不死一族的泛滥并介于生死的轮回当中，致使神的进化停止，种族陷入绝灭，整个世界也都被暗黑势力所笼罩和窥视着。而本作的舞台则是暗之一族的不死魔物们所统治的暗之大地，被称为混沌的旋涡的“死之都” 伊斯特拉坎，而只有加戈的太阳枪“gun · del · sol”才能够完全消灭并净化掉这里的不死之族的魔物们，若是强大的BOSS类魔物，击败他们之后还需要将其封印至棺材之中，然后需要将棺材拖至暗黑领域之外的地方在太阳光的照射下用净化器来净化才能将其完全消灭，所以也就形成了本系列的一贯通用流程，即“进入某关卡→深入关卡、并在途中与小魔物们战斗和进行解谜→在关底与BOSS交手→胜利后将其封印至棺材中并拖运出来→最后进行净化工作→再前往下一关卡”。

## 2、《续·我们的太阳 太阳少年加戈》




也许是前作的暗黑气氛过于浓厚，一年之后的续作舞台从伊斯特拉坎转至“太阳都市”圣·米戈鲁，而本作也冠之以“太阳少年加戈”这样的副标题。尽管在前作中伯爵和暗之女皇贝鲁被消灭了，但暗之一族不死者的咒语，却使加戈的故乡圣·米戈鲁也变为死亡之街，而太阳少年要做的就是清除圣·米戈鲁及其周围的暗黑势力，使太阳都市恢复其原本的活力。

本作中正反两面的登场人物相当多，基本上将系列的剧情设定进行了丰化，在人设的大幅度改动也为系统的进化作了铺垫。为了改善前作仅能使用太阳枪这一不足，制作人员特别将早已过世的加戈的父亲红·林戈给请了出来，可惜他已被暗黑势力所控制，并成了吸血鬼。在一开场的时候林戈就夺走了加戈的太阳枪，使得在游戏最初阶段不得不用剑之类的常规武器并配合多属性的各类魔法来进行战斗。因为武






| 张涛 | 上天给了我一双弹棉花的手，但我却用它来玩GBA。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，18岁，上海市，201700 |

器的拓展而引入大本营的概念，于是太阳街的各种设施以及相关人物都运应而生，通过武器的购买、锻造和魔法的习得来丰富自己的攻击手段。即使在太阳枪回归之后也让人明显感觉到其在本作中的作用已大不如前了，也许正是因为本作过于削弱阳光的作用，没有得到一些专业人士们的认同，因此很遗憾地未能登入FAMI通的白金殿堂，不过普通玩家们对本作如此华丽的战斗方式却是赞赏有加。






要说《续·我们的太阳》中最大的进化，莫过于武器系统与魔法系统地华丽运用，前作中的太阳枪用久了难免会让人觉得重复乏味，引入的剑、长枪、斧、太阳枪这四种类的武器，分别对应“斩、突、扣、击”这四类攻击方式。“斩”是常规战斗中最常用的攻击方式，而长枪的“突”以其2倍距离的攻击范围成为解谜部分的重要攻击方式，使用斧的“扣”则是机关压制等的必要方式，而一开始就被夺走的太阳枪在本作中的地位显得有些尴尬，因为缺少了各类透镜和组件的配合，实际应用并不多，并且还不对应月光魔法的属性攻击。月光魔法的属性攻击其实就是前作的透镜应用，只不过将对象用于了前三个常规武器上，此外魔法的种类还有太阳魔法和暗黑魔法，前者在BOSS战中的应用较大，而后者暗黑魔法是本作中最富有创意的一个进化，在本作中多用于解谜，加戈可以利用魔法将自己变身为老鼠或蝙蝠来通过一些特殊地区。







在游戏设定上因为舞台转移到太阳都市，登场的人物也大幅增加，与他们接触能够陆续学习到各类魔法技巧，这些人物各自所管理的职能设施单位，如道具店、武器店、图书馆等，为游戏分支任务的开拓提供了基础保证。除了作为加戈伙伴的太阳侧，在暗黑侧也有更多富有个性的BOSS出场，比起前作那些小喽罗级的BOSS来说更具挑战难度，而前作的一些小BOSS在本作中也只算得上是普通类的魔物了。




本作中还有一个吸引人眼球的地方就是与《洛克人EXE》系列的联动，按理说一款游戏与另一款游戏进行通信并不是什么特别新鲜的事情，但若是出自于两家不同公司在GBA领域上的招牌作品出其不意地进行联姻，并且是KONAMI与CAPCOM这样的大公司，就让人惊叹不已了。联动后在一周目快结束的时候洛克人就会出现，而另一方面加戈也会参加EXE的战斗。

## 3、《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》

本系列还有续作不算是什么新闻，但是续作仍然出现在GBA上这绝对是个新闻。因为此前大家都料到《我们的太阳》系列必然还会有续作，再加上随着DS逐渐步入稳定期，而同期小岛秀夫也参加了一个关于《我们的太阳DS》的专访，大部分的GBA游戏系列都相继宣布DS版本的开发情报，所以几乎所有人都认定本系列的续作将会出现在DS上。然而就在本年三月初KONAMI却闪电公布了系列第三作《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》，机种是GBA！这几乎让所有的该系列FANS特别是还没有入手DS的玩家为之欢呼雀跃，随即本作就被冠以“GBA上最后的A·RPG大作”而备受期待和瞩目了。




——未完待续 文/nakazawa 责编/暗凌

# 机战天空



距离《超级机器人大战J》发售还有半个月，你准备好迎接新一轮的钢铁大潮了吗？

“D版商是什么？”如果有人这样问我，我会这样回答：“那就是传说中的神”。最近入手了一款汉化版《OG2》，再一次领略到D版商化神奇为腐朽、化腐朽为腐败的深厚功力。老资格的机战饭应该还记得当年GB上的《第二次G》那令人喷饭的翻译——没错，我指的就是那个“朱德”——记得笔者的同学当年看到这个译名时无可奈何地说“我还彭德怀咧……”。如今，神一样的D版商又将黑手伸向了《OG2》……让我们看一些图片，感受下D版商的无边神通吧。

▲古铁的武器表，明显是翻译软件的杰作。

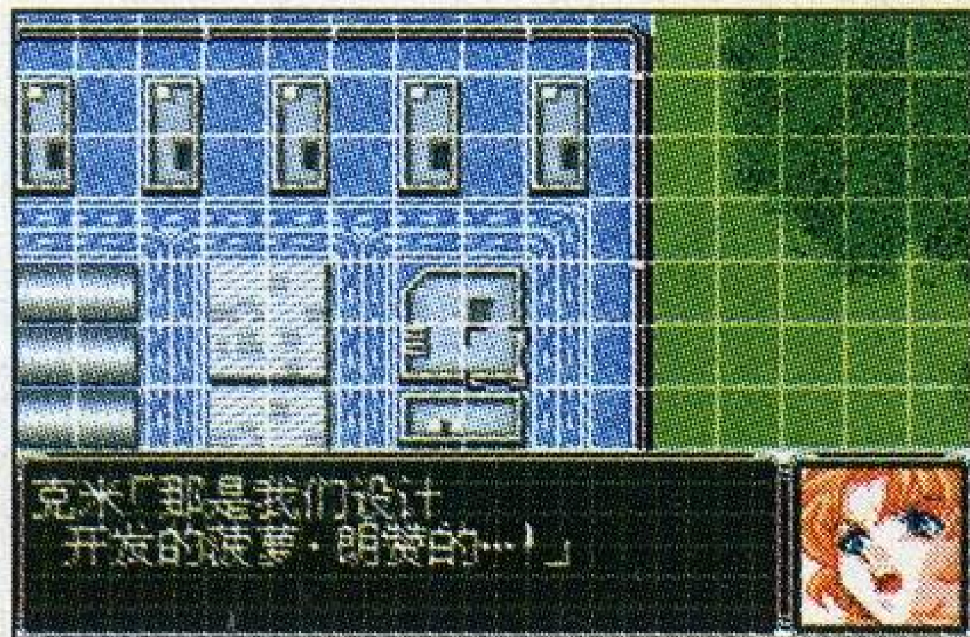
▲卡利昂的武器表，G—Driver翻成“G起子”是神来之笔。




▲响介被译为“吉克”，战斗台词则是直接把日文台词里的汉字抽出来。




▲杂兵的台词，这部分做得比不翻译还糟。




▲笔者想破了脑袋也不知道“菠萝·朗赞”指的到底是什么。




▲终于有一个翻译得比较像样的了，值得表扬。

好了，让我们继续上期的话题，讨论一下即将发售的《机战J》：眼镜社放出消息：将向购买《机战J》的玩家赠送特制的《机战》原创主题GBM面板。此面板采用了《机战》系列传统的红色热血系色调，上面还写满了游戏中的精神指令。这项宣传活动将于任天堂俱乐部合作举办，购买者只需在该网站登录游戏序列号就可以得到此产品，限量赠送10000名。不过绝大多数国内玩家估计是无福消受这款充满热血与魂的GBM面板了，实在可惜。




此外，眼镜社还公布了《机战J》的主题歌“CASTAWAY”，这将是GBA《机战》的第一首人声歌曲。不过这首歌不是由包办机器人歌曲的JAM PROJECT演唱，而是交给了因《高达SEED》而大红大紫的玉置成实。看来



| 吴晓鹏 | 玩游戏记得中场休息，你不累掌机也会累啊。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，19岁，广东揭阳，515500 |



《机战J》真是打算彻底推翻传统，这是否也暗示了《SEED》在本作中将占有重要地位呢？当然，鉴于载体是GBA，我们能否在游戏中听到小玉MM的声音还是个未知数。

最近，网络上流出一份偷拍的《机战J》的展会宣传片。虽然这段枪版影片中人声嘈杂、画面模糊，但我们还是能从中一窥《机战J》端倪：首先，本作的战斗动画得到了进一步强化，大量采用了缩放效果，而且首次增加了被击中姿势的动画——当然，还有广大FANS千呼万唤始出来的“波动”效果。刨去发色数与分辨率这种不可逾越的障壁外，整体效果已经达到了PS版《α外传》的水准，看来GBA还真是大有潜力可挖。

上期我们介绍了《全金属狂潮》，本期我们将介绍《机战J》中的另一部新作——《宇宙骑士利刃》。

《宇宙骑士利刃》是龙之子在上世纪90年代初推出的TV动画，播放时间为1992年2月18日～1993年2月2日，共计49话。这部作品的原型是1975年的老动画《宇宙骑士铁甲人》，龙之子制作室将该作品进行了改头换面的重新设计，包括剧本都是完全重写的，可以说《利刃》与《铁甲人》除了部分人物及设定名称外已经成了毫无关系的两部作品。




假如说《全金属狂潮》是一部轻喜剧（Fumoffu篇则是无厘头的LL级超重型喜剧）的话，那么《宇宙骑士利刃》便是一部彻头彻尾的悲剧。



环绕地球的巨大卫星轨道基地“赤道环”是连接大地与宇宙的港口，也是人类行星间航行的大门。除了大型宇宙港外，还包含了工业、居住与军事设施，拥有相当于一个小国家的规模。而且，赤道环上还有大量电梯直通地上，人类无须任何飞船便可以登上宇宙。自从赤道环完成之日起，人类的工业、商业中心便逐渐向宇宙转移，地上的环境也开始复苏……




但是，人类的繁荣被突如其来的异星侵略者打破了。

青年相羽鹰也一家乘坐的宇宙考察船“阿尔戈斯号”在土星轨道上遭遇了来历不明的神秘宇宙船，当船员们前往宇宙船中调查时，却没有想到这其实是侵略者的陷阱。船员们被称为“拉达姆”的侵略者捕捉，并改造为侵略地球的尖兵“Tekkaman”。但是在父亲相羽孝三的拼死努力下，鹰也终于在被洗脑之前脱离了拉达姆的束缚，独自前往地球。

| 曾超 | 某日玩《三国无双》正酣,父亲靠壁观也,曰:“游戏中的关羽为何讲的是日语?”我无语应答,中国游戏业需要发展啊! |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，16岁，贵州贵阳栖霞小区F栋1楼1号，550001 |



联合宇宙历192年，拉达姆袭击并占据了赤道环，地上的人类对于来自赤道环的攻击束手无策。大地在燃烧，都市被毁灭，地球正徐徐走向荒废。就在人类走向灭亡的途中，出现了那个男子的身影……

在与拉达姆战斗的最前线，自称“利刃(ブレード)”的Tekkaman遇到了宇宙骑士队的诸人。由于一系列巨大的变故，鹰也——也就是利刃从原本开朗的青年变为沉默寡言的孤独战士，并被宇宙骑士队的成员们赠予“D-BOY(Dangerous Boy，危险小子)”的绰号。作为地球唯一的希望，D-BOY一直活跃在与拉达姆战斗的前线。但由于不完全的身体改造，D-BOY的变身只能持续30分钟，超过这个限度便会失去理智化身为杀戮机器。同时，不但出现在D-BOY面前的敌人都是他过去的亲友师长，其中便包括曾与他亲密无间的双胞胎弟弟相羽真也；而联合宇宙军内部也存在着对D-BOY不信任的眼光。在这双重压力之下，充满矛盾的D-BOY逐渐走向了崩溃边缘。

此时，D-BOY的妹妹相羽美雪出现了，同样身为保有人性的不完整Tekkaman，美雪的身体状况比D-BOY更糟，每一次变身都会对自己造成巨大伤害。正当D-BOY以为自己终于找到了战斗的理由之时，被三名Tekkaman围攻的美雪却为了保护大家而自爆……

为了克服自己的弱点，D-BOY以最多两个月的剩余生命为代价，进行了近乎自残的人工进化。但不完全变身的副作用并未就此消失，而是转移到D-BOY的大脑之上——每一次变身都会对其脑神经造成巨大损伤，并逐渐令其失去记忆。拖着残破的身躯，D-BOY相继打败了他过去的老师哥达尔、大哥相羽健五的未婚妻李芳等敌人的同时，也在自己的肉体与内心刻下了一道道伤痕。终于，D-BOY在赤道环上打败真也之后彻底崩溃了，失去理智的他在脑中仅存的对拉达姆的仇恨驱使下，飞向停泊于月球上的拉达姆母舰。在那里有着最后的Tekkaman,也就是他的大哥相羽健五——“健伍哥哥，我们回家吧！”在最后的反物质风暴的光芒中，D-BOY平静地说……

任何一个用心看过《宇宙骑士利刃》的人，都会从其中读出无尽的孤独、矛盾、痛苦与悲伤。D-BOY既不是那种传统型的热血男主角，也不是近年流行的那种动不动撒泼打滚“偶不素故意滴～”的弱气正太。我们在片中看到的总是D-BOY孤独的背影，他总是将一切悲伤、憎恨都深埋在心中，默默地战斗着。那些出现在他面前的过去亲友并非被洗脑而失去记忆，他们可以一边满不在乎地谈及昔日往事，一边挥下手中的武器。无怪乎原作的次回预告中总是有一句固定台词“拭去假面下的泪吧”。也正因此，当失去记忆的D-BOY最终坐在轮椅上面无表情的凝视夕阳时，才会有“对人们来说，忘记过去就意味着背叛。但是对D-BOY来说，因为他背负着太大的负担，所以忘记是上帝赐予他的特殊权利。”

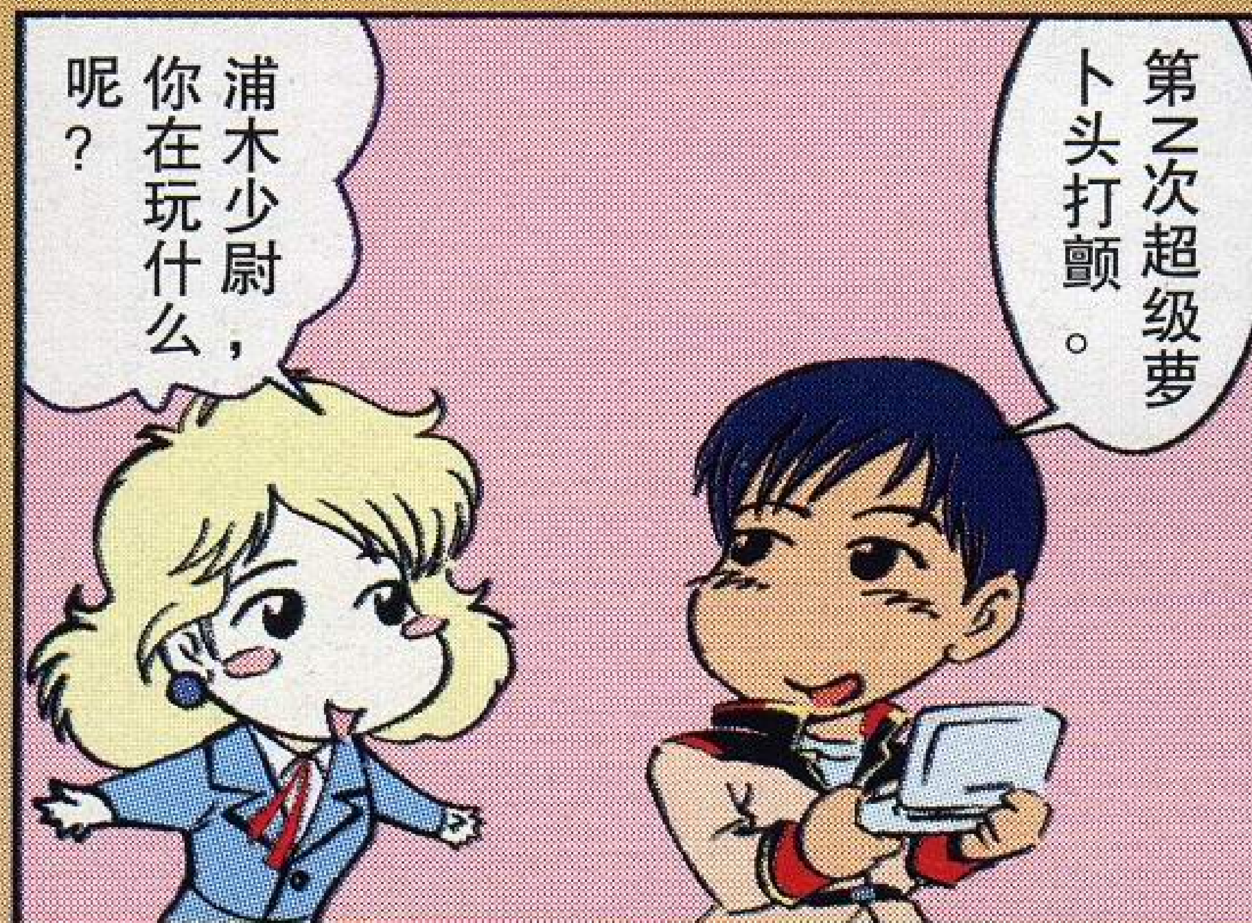
好了，再让我们臆测一下《宇宙骑士利刃》在游戏中的表现：由于Tekkaman本身的高度不到3米，故肯定属于低HP高回避的类型。但原作中又有利刃被反应弹击中毫发无伤的场面，那么各Tekkaman的装甲应该大概也会很高——

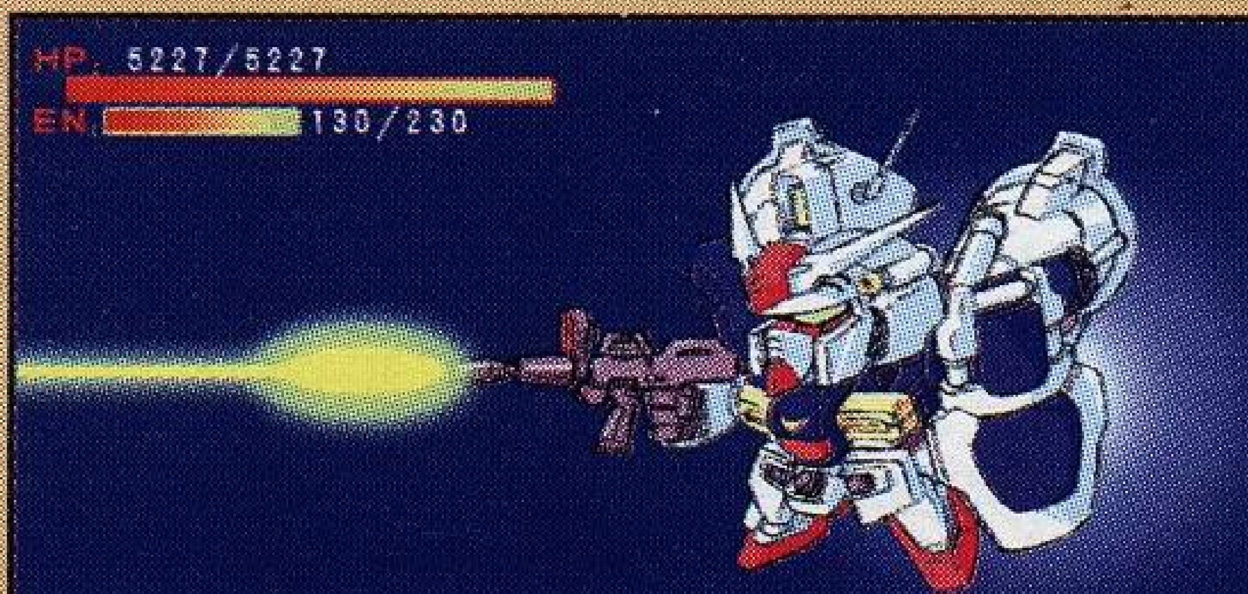





| 朱海 | 一日,不玩掌机的同桌突然问我:“掌机上有破案的游戏吗?”我答有。他又问:“有《大宋提刑官》吗?”我无语。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，17岁，辽宁铁岭高中07届八班，112000 |
























高装甲高回避低HP，这倒是自从《第四次》的圣战士之后再也没出现过的怪异配点。武器方面，Tekkaman的战斗方式以格斗为主，而其大技“反物质风暴”按原作设定则是要把全身能量一次打光，使用起来一定会有诸多限制，也许还会有MAP兵器版本。而敌方Tekkaman由于拥有BOSS特有的HP补正，加上自身BT的回避能力，一定会成为我军大型机的噩梦；作为杂兵的拉达姆兽应该不会有什么特别突出的地方，估计比较好对付。支援宇宙船“蓝色地球号”肯定又是修理补给机的命，不过至少能有两人份的精神，大概也还能用用。

剧情方面，呼声最高的自然是要求“美雪泪之自爆”这一段出现华丽的大逆转——例如某过路的神秘武术家拳法击退群敌救出美雪等等。此外，要求相羽真也能够像东方不败那样加入，并且可以使用兄弟——乃至兄妹三人合体技的呼声也不小。毕竟《宇宙骑士利刃》这部作品承载了太多的悲伤，至少让我们在《机战》中弥补一下昔日的遗憾吧。



文/Justice　责编/方舟

| 刘磊 | 支持《掌机迷》是每一个掌机迷的义务，是每一个掌机迷的本能。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，15岁，江苏大丰新政府社区4号楼405室，224100 |



参与聊天 人人有责

# 人人聊天室

你言我语 插科打诨



## 传声筒之雪人留言

各位读者大人，隔了这么多天，我们终于又和大家见面了。不知不觉中，这个炎热的夏天已经结束了，不知道大家在这段时间里过得可好？

本期，编辑部的众小编们又一次加班加点了，主要是对杂志的内容和版式进行了一些调整。不知道大家对于我们这次的新版式的风格和新添加的栏目是否满意，希望我们的辛苦能够换来大家的满意。不过，如果您对于本刊还有任何意见和建议的话，欢迎您来信或者通过E－mail告诉我们，我们的进步离不开大家的关心和支持。

随着又一个9月的到来，相信不少学生读者又要结束自己的假期，开始新的学习生活了吧？希望这些读者在新的学期里能够学习游戏两不误，找到生活的平衡点。也祝愿其他的读者在这个秋天里能够得到属于自己的收获。



### 幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**来自辽宁省本溪市的郭翔宇。**

本期赠品：蛇尾丸钥匙扣一个。

### 表情符号就是这个意思

| | |
|---|---|
| ^_^ | 呵呵 |
| d-_-b | 可恶 |
| @_@ | 晕死 |
| -○- | 惊讶 |
| ——! | 安静ing |
| ○—○ | 你让俺说什么好呢？ |
| T_T 555 | 伤心的泪流啊流！ |
| ┏(-_-b)┓ | 鄙视你！ |

**来自辽宁省本溪市的郭翔宇**：收集《PG》比收集口袋图鉴难，可不可以把1—30期的《PG》再出一遍，毕竟不是每人都从头开始看《PG》的。

**来自东北的雪人**：呵呵，最近又有不少读者要求我们推出以前的杂志，不过估计这是比较困难的，毕竟大多数读者都是从头买起的，现在再出老杂志的话多少也有一点骗钱的嫌疑吧？因此，对于这个要求，俺也只能说“要请愿，找董事！”

**董事**：怎么回事？这小子又把什么事情推到我身上来了？

**来自东北的雪人**：董事大人来了，大家有什么事情可以直接找他说，俺要去做新杂志了！

**来自湖北的暗凌**：老大，你…… ┏(-_-b)┓！

**来自广东省广州市的刘端诺**：雪人这么懂得保护自己，又太阳眼镜，又棉袄，可以告诉我怎样保养《电子天下·掌机迷》吗？

**来自东北的雪人**：其实要想保护《电子天下·掌机迷》，其实也很简单。前一阵子不是有个黄金做的机壳吗？你也照样子做个黄金的书皮包上就好了。

**来自北京的方舟**：要是害怕有外星舰队来打劫的话，就再随便花几千万美元买几台机体来保护它好了！

**来自湖北的暗凌**：老大，你们真的是在回答读者的问题吗？



| 潘鹤杨 | IQUE DS顺利发售了，神游干得好，任天堂有头脑，索尼不动脑，大陆市场是块宝啊！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，24岁，广东省潮州市西新南路吉地街8号元件二厂A704，521000 |

## 意见簿

**来自黑龙江省哈尔滨市的殷善博：**

可不可以在封底或其它醒目位置公布下期的封面，因为我们学生买杂志多数是在书摊，有时看到《掌》也不记得这是不是新的，总是在发售后一天买到，卖书的也不大了解，学生苦恼啊！

**来自东北的雪人：** 其实每期的杂志书脊上都有标明期数，读者大人可以注意一下，防止自己买错杂志。

**来自上海市浦东新区的戴伟靖：** 之前看着雪人手里拿着NDS就眼馋，可是最近的保温版雪人为什么要拿一把锄头，难道在这么热的天气里，还得被逼下地干活？可怜的雪人啊！

**来自东北的雪人：** 拿锄头干活其实也不可怜，因为身上穿了最新的防暖降温服。可怜吗？不可怜！

**来自北京市海淀区的白倚天：** 飞月的动漫收藏中居然有一辆86，虽然很隐蔽，但我看见了，我看中了，飞月姐要管好！

**来自北京的飞月：** 呵呵，看来已经有不少读者朋友已经盯上了这辆86呢！放心，我会保护好的，希望当它成为奖品时，你能有足够的运气中奖哦！

**来自湖北的暗凌：** 老大，飞月姐已经要把86拿出来当奖品了，看来你想把86据为己有的计划这次要彻底失败了。

**来自东北的雪人：** d- _-b！每次都是这样乱讲实话，真是……

**来自广西省玉林市的梁嘉良：** 都两年了，雪人还没有GF啊？

**来自湖北的暗凌：** 老大，你看读者还是很关心你的个人状况的呢？

**来自东北的雪人：** 越是伤心事，越有人提起。我#・—%*……T _ T 555！

**来自湖北的暗凌：** 老大，你……

## 关于照片

最近一段时间，编辑部收到了不少关于小编照片的信件和回函卡，下面就让我们来看看其中比较具有代表性的来函。

**来自上海市奉贤区的费永欢：** 为了我们每个《PG》的读者的幸福与人生着想，下次就让赠品变为飞月姐姐的照片吧！（雪人的坚决不要！）

**来自浙江省绍兴市的吕帅：** 雪人，你的照片可不可以来给我一张，这样小偷就不敢进我家了……

**来自湖北的暗凌：** 啊啊——老大，你看飞月姐姐的照片似乎很受读者大人的欢迎呢！

**来自北京的方舟：** 嘿嘿，雪人同学的照片似乎也很受“欢迎”呢！

**来自北京的翔武：** 唉，同样是一个编辑部的编辑，拍出来的照片受到的待遇差距咋就这么大呢？

**来自东北的雪人：** 呃，这帮可恶的家伙，难道我长的真的就那么充满正气，并且具有极强的震慑力，可以辟邪吗？

没过几天，这个消息不知怎么就传到了董事耳朵里，于是……

**董事：** 啊啊——小月的照片真的这么受欢迎吗？我要考虑把它拿出来当赠品吗？

**来自东北的雪人：** 啊啊——难道为了销量就要牺牲月月吗？

**董事：** 其实我是想把一张小月的背面照片和正面照片各自分成12块，背面照片作为赠品每期赠送一块。收集齐12块背面照片的读者可以随机得到一块正面照片，这样的话……噫，你们怎么全晕倒了？

听了董事大人“宏伟”计划后又醒过来的编辑部众小编目前已经处于半疯癫状态，因此如果各位读者大人在本期发现任何错误的话，请抱怨董事大人吧！

**董事：** 这帮家伙果然是精神不太好，居然想栽赃给我，可恶！

**来自东北的雪人：** 看来本月工资……

| 周卫锋 | 多介绍IDS，支持行货，支持中国神游，让中国玩家早日玩到世界级的正版游戏。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，31岁，浙江省诸暨市新安佳园259号，311800 |



## 传声筒之读者诗词

众编玩天狗，掌机总在手。
可怜飞月姐，天狗咬一口。

**天津　张驰**

《掌机迷》来把钱掏，可怜钱包又萧条。
高三生活苦又燥，主机何时入腰包？
问今次PSP花落谁家，
唯有双手合并，默念“阿门”！

**安徽淮北　孟凡成**

**来自陕西省西安市的陈胜：**《标准掌机典藏2005》的赠品为什么只有NDS头带和PSP护腕呢？我是任天堂的支持者，但是我又不想要头带。哎，怎么就没有NDS护腕呢？

**来自东北的雪人：**董事大人，拜托你来给读者大人解释一下吧！

**董事：**小伙子，你怎么还是没有明白我的意图呢？其实我这样做是为明年的典藏做准备。今年是NDS头带和PSP护腕随机抽取，明年就是NDS护腕和PSP头带随机抽取了……

**来自东北的雪人：**d- _-b！不愧是董事大人，赚钱的手段果然不是俺能够想象的啊！

**董事：**呵呵，过奖啊，说起来我这也是从小A那里学的。

**来自动心的AKIRA：**偶勇于被人推卸责任！

**来自河北省平山县的杜英霞：**书店BOSS因进不到《PG》，竟骗我说《PG》停刊，伤心——555。在知道真相之后，发誓与BOSS绝交！好想暴K他一顿……

**来自东北的雪人：**实在是太可恶了，不过和这种人打架倒是不值得，大不了您就邮购好了！

**来自辽宁省沈阳市的潘纪同：**《掌机迷》第一期时，“皮卡丘”可爱地站在封面上。一转眼，2年过去了，“超梦”又回来了。虽然写了N多回函，但一期也没中过，不过，这不会减少我对贵杂志的支持，我会写下去，直到永远……

**来自北京的飞月：**真的是很感谢潘读者对我们长期的支持，希望你能够早日中奖了！



## 新手讲堂

随着网络的发展，一些网络用语越来越多地出现在日常生活中，《掌机迷》上也出现过一些这样的词，例如上期软硬兵团的一篇文章题为《KUSO自己的游戏》，这里的KUSO就是很典型的一个网络用语。KUSO的日文为クソ，原意指的是粪便，日本人把做得很烂的游戏称为クソゲ，并有人以收集这些游戏为乐(真是恶趣味啊)，最后这个词被喜欢恶搞的台湾网友发展成了“恶搞”的意思。

暗凌以前去水族馆游览到触摸区的时候，听到工作人员不停地提醒游客：“请游客不要把海星拿出来，它是有生命的。”“请把海参放回水中，不要拿出来。”游览后在论坛上发了以此为内容的帖子，引来KUSO回帖无数：

请游客不要把海草拿出来；请游客不要把海水拿出来……

请……游客不要把鲤鱼王拿出来，它进化以后有着极大的杀伤力。

请鲨鱼池旁边的游客不要出于帮助鲨鱼改善伙食而把手伸进去。

章鱼池旁边的那位女生，请不要把章鱼塞到自己裤子里。

想把海参从水里捞出来的游客请先到方水母池帮工作人员徒手把方水母捞出，之后就可以随便捞海参了。

那边那位老先生请您注意，兰尾海蛇是没有药用价值的，请您把它从您的五粮液里拿出来放回池子里。

海参区的那个小朋友请勿把海参放进嘴里。

蝙蝠鱼池中趟水的那位小姐，您脚下正踩着一只蝙蝠鱼。

那边的游客请把你麻袋里的东西放回池子中，那是我们给鱼类喂食的潜水员。

KUSO是一种精神，一种虽然恶搞但是却能让了解的人捧腹大笑的精神，真正的KUSO精神是只可意会不可言传的。



| 潘洁雯 | 希望能在澳门看到《电子天下·掌机迷》。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，14岁，广东 |

论坛人

## 有话网上说

牧场老板：PG可不可以送月亮大人的人偶啊？
坠★天使：是啊！偶支持，最好所有编辑的都有啊！
舸酒客：要了干嘛？辟邪吗？
坠★天使：说的好，要了干什么？雪人的当然当靶子了，其他的再说！
火の：楼主要来想用针扎人偶？
掌机白痴：雪人的人偶可以避邪，夏天可以驱蚊。
董事：看来最近除了照片之外，一些朋友也对小编周遍产生了兴趣，难道我们真的要开始制作小编手办了吗？
雪人：但是为什么这一次俺的命运仍然是那么悲惨呢？招谁惹谁了啊？
翔武：我看这也不奇怪，就目前来说，你一直信奉的“女生最高”的信条就足以让那些不幸生为男性读者的坛友怒不可遏了。
雪人：……

## 我痛，但我也快乐

我羡慕那些大城市的学生，他们不用过多的学习，就能进入好的学校，他们有资本玩，可我们不行，十个人没有一个知道什么是GBA。掌机给我的快乐是无法抹杀的，但要承受的是许多人的不理解，包括父母，包括恩师，甚至同学。我们快乐并痛着，如流星般划过生命的黑夜，一闪即逝。

山东枣庄　赵冠南

承受生命中的压力，享受生命中存在的快乐，人生就是痛与快乐的综合体。

**来自天津市红桥区的刘金锟：**《PG》两周岁了，祝小编们吃饭饱得撑死！数钱数到累死！死玩游戏高到高兴死！

**来自湖北的暗凌：**老大，你看读者给我们的祝愿是多么美好啊！
**来自东北的雪人：**哪里有什么美好的祝愿啊，这个明明就是恶毒的诅咒啊！
**来自湖北的暗凌：**老大，这怎么可能啊？
**来自东北的雪人：**他的三条无论哪一条应验了的话，咱们都只有死路一条了！
**来自湖北的暗凌：**老大，这个……

## 征稿令NO.1




由本刊主办，口袋妖怪网、口袋吧和口袋根据地等网站共同协办的“我与口袋妖怪”正文正在进行。如果你与口袋妖怪之间有着不能不说的各种酸甜苦辣，请写成文稿发给我们。本次征文的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上，而且，本次征文的年度前三名还将获得由本刊提供的奖品。喜欢《口袋妖怪》的朋友请不要犹豫，快来参加吧！

掌机迷编辑部

## 征稿令NO.2




相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，而在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。如果你是他们中的一员，欢迎你写成稿件投给本刊“GBA达人王”专栏。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

掌机迷编辑部

以上征稿长期有效，为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：
1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。
2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。
3、咨询电话：(010) 64472729-402。
如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。

| 党磊 | 看到自己中奖了，真是高兴的不得了，不知道是雪人还是飞月JJ、暗凌用神之手的人抽中了我，在这里谢谢他了。 |
|---|---|
| 读者资料 | 20岁，男，内蒙古包头市友谊街坊5区32栋14号，014010 |

论坛人

## 有话网上说

yyjj1122：百货里的东西真黑。在Chinajoy期间，我无聊去逛了上海南京路的第一百货，在5还是6楼看到了iQUE区，里有GBA，SP，IDS，GBA卡带和几盒DS卡带，我问了一盘任天狗的价钱，你们猜猜是多少，足足660多，这心黑的，卖一盘他赚一盘外加利润。

闪雷：同感（痛哭……），吾小时侯第一次买掌机（GAME BOY Pocket）也是在百货商店买的，足足600元，还有一盘黄版的口袋居然要卖100元，当时还年幼的我由于没见过世面，而且还求机心切，所以狠下心问吾爸借了半年的零花钱……我刚买了不久（大概两个礼拜把），我家附近开了家游戏店，进去一看，和吾同色的GB竟然比吾的机器便宜一半多，一盘黄版卡竟只要35元！为了这件事吾当时三天都睡不着觉……

坠★天使：偶也有相同遭遇，那些大百货里都是黑心的JS。

雪人：说起来大商场里的东西价格的确是要比普通卖店里的高出不少，因此大家还是去一些比较可靠的小店购物更加实惠一些。不过，大家也要小心那些小卖店的BOSS，勤看咱们《掌机迷》，尽可能买到货真价实的放心产品。

**来自辽宁省铁岭市的朱海**：哇！这期的赠品绫波丽T恤太拽啦！只是下回能不能赠绫小路的呢？

**来自东北的雪人**：呃，这个，绫小路和绫波丽有什么关系吗？

**绫小路义行**：绫波丽是我妈妈的妹妹的表姐的大哥的舅舅的姑妈的二婶的表弟的侄女的外甥的大姐的大伯的姑父的女儿的三大爷的二姨的弟妹的嫂子的孙女！（气不长出）

**来自北京的方舟**：呼，可怕的骗稿费大法也可以这样应用吗？

**来自湖北的暗凌**：素啊，素啊。老大，狸猫真的可以不用呼吸的吗？

**来自东北的雪人**：这是什么跟什么啊，你们几个说的东西和俺的问题有什么关系啊！



## 游戏着，感悟着

我的游戏人生漫漫无期，游戏让我和朋友们结识交心，畅谈心得，给我快乐，我想游戏的意义早已升华为一种生活态度和方式，已不是大人们口中的低能事物。玩游戏的人不见得是最聪明的，但我们很理智，正如我的朋友说过"游戏是作给理解游戏的人的"一样，如果不了解我们是不可以妄下结论的，这是我从游戏中学到的。

**河南郑州航空工业管理学院 肖光玮**

今天的游戏给我们的除了快乐外，还有一丝感悟。不同人眼中的游戏是不同的，不过，只要你我能够游戏着，感悟着，那也就足够了吧？

## 邮购资讯





| 李祖铭 | 酷热夏天（45度）我跑书店，买一本《PG》，转身走进刨冰店。看《PG》，吃刨冰，吹空调，人生一大享受！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，16岁，广东省广州市天河区广源东路云泉新村14号503房，510500 |




## 第三章 考据狂死路一条?

一个风和日丽的下午，方舟和天意各捧一台GBA躲在会议室的角落里对战《KOF EX2》，两个格斗菜鸟打起来，倒也旗鼓相当。二人玩得全神贯注，全没注意面前传来的脚步声。

？？？：你们在这儿干什么呢？

方舟&天意：（头也不抬）瞧不见我们在KOF吗？(一句话出口，二人忽觉气氛有些异样，慢慢抬起头来一看，不禁面色惨白。)

方舟&天意：啊……主……主编大人？

主编：（面带微笑）从刚才就瞧不见人，还以为你们二位在忙什么大事呢。看这样子，《漫才》稿子已经写好了吧，一会儿拿来我看看。

方舟&天意：（结结巴巴）是……是！

主编迈着方步踱出门去，屋中留下惊魂未定的方舟和天意。

天意：居然被主编撞个正着，咱们躲在这里玩掌机岂不是毫无意义……

方舟：先别想那个，《漫才》写得怎么样了？

天意：这期不是该你写吗？

方舟&天意：……

五分钟的沉默。

方舟：（看了看手里插着《KOF EX2》的GBA)没办法了，就地取材吧。我从以前就想问了，八神那招“八稚女”的名字到底是什么意思啊？

天意：招名考证啊……没办法，就它吧。你不是翻过《古事记》吗？那个应该是从《古事记・八俣大蛇退治》里抄来的啦。栉名田姬的父亲向须佐之男哭诉大蛇的恶行时说过一句“我本来有八个女儿”，这句话在古文原文中写成“我（わ）が女（むすめ）は、本（もと）より八稚女（やをとめ）在（あ）りしを”，《KOF》的剧情借用了《古事记》的典故，这句话也就成了“八稚女（やをとめ）”的由来了。

方舟：奇怪……“八稚女”的假名写出来是“やをとめ”吗？为什么早期KOF的官网上写作“やおとめ”呢？

天意：唉……这正是《KOF》被人诟病“用典不严”的地方啊。“やおとめ”的写法来自日本的祭典舞蹈。春日大社的巫女舞歌谱中有“我が八乙女は、神の八乙女”的词句，这里的“八乙女”有时写作“やをとめ”，但也有时写作“やおとめ”。这句歌词的语源虽然来自类似的民间传说，但表达的是侍奉神明之意，和《古事记》中的意思不太一样。《KOF》没有把写法固定下来，造成了注音变来变去的结果。这个情况还不止“八稚女”一招，草稚的“荒咬”也是最开始标成“あらかみ”，不知不觉中又改成了“あらがみ”，读法不统一，许多日本玩家都对此感到不满呢。

方舟：KOF用典不严我也有同感，不仅是你说的读音问题，所引的典故本身就很混乱。想当初大蛇（オロチ）的那句胜利台词“我与盖亚同在（我、ガイアと共に在り）”曾经让我郁闷过老半天，日本神话里的典故串到希腊神话里去了，真是不伦不类。

天意：是啊……咦，大蛇……对了，下次玩格斗不许你再用BOSS！《EX2》里那个BOSS纯粹是耍赖嘛……

方舟：用BOSS也是要看资质的，你和我对BOSS不也输了吗？

天意：哪有你这种歪理……

二人越说越火大，几欲真人KOF。正吵得不可开交，背后又传来脚步声。

？？？：你们又在这干什么呢？

方舟&天意：（同时回头，异口同声）我要告诉告诉他怎么打格斗！啊……

话音戛然而止，方舟和天意如同石化一般，站在那里动弹不得。

主编：（依然面带微笑）请你们二位先告诉告诉我稿子放哪了吧。

方舟&天意：（汗如雨下）这……

主编仔细端详二人神色，脸色渐渐严肃，沉默片刻后，缓缓开口。

主编：你们俩到我办公室来一下吧。

方舟&天意：救……救命啊……

一脸沮丧的方舟和天意跟着主编走了出去。片刻之后，雪人和翔武溜进会议室，拿起了留在桌上的GBA。

雪人：把GBA借给他们的目的顺利达成。

翔武：主编暂时不会出现了，战两局吧，我使八神……



《KOF EX2》的BOSS天羽忍，拥有判定范围半屏宽的普通必杀技，「犯规」级角色。

# VOL.39 中奖名单大公开



北京市西城区 韩毅

上海市徐汇区 章岚 | 湖北省荆州市 陈云智






天津市河西区 郑男 | 北京市海淀区 吴燕平 | 广西省梧州市 李关亭
山东省胶州市 刘凯 | 江西省南昌市 管笛 | 广东省广州市 李诗骏

## 合金装备索利德金属雕像（共5名）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 四川省成都市 | 敖素兴 | 新疆乌鲁木齐 | 王梦生 | 浙江省温岭市 | 李于亮 |
| 陕西省榆林市 | 刘洋 | 福建省南安市 | 黄栋梁 | | |

## FFⅧ枪刀（共10名）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 江苏省苏州市 | 曹晓钧 | 浙江省宁波市 | 陈奕 | 辽宁省沈阳市 | 刘毓鑫 |
| 内蒙古包头市 | 李厚瑾 | 北京市西城区 | 陈健 | 四川省内江市 | 唐军 |
| 福建省福州市 | 黄浩榕 | 贵州省遵义市 | 夏祥 | 上海市徐汇区 | 陈旭伦 |
| 河北省石家庄市 | 裴春晖 | | | | |

## GBA/SP全中文金手指系统二代（共25名）

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 四川省泸州市 | 黄宇 | 广东省韶关市 | 赖俊 | 云南省宜良县 | 高超 | 黑龙江哈尔滨 | 王靖夫 |
| 重庆市 | 邓金鑫 | 辽宁省瓦房店市 | 朱延璋 | 湖北省黄石市 | 陈康善 | 广东省潮州市 | 潘鹤杨 |
| 上海市宝山区 | 陈玉峰 | 黑龙江省大庆市 | 周威 | 北京市丰台区 | 冯超 | 吉林省德惠市 | 魏学辉 |
| 山东省济宁市 | 李国豪 | 天津市河西区 | 李岩 | 四川省泸州市 | 徐帆 | 上海市 | 杜京 |
| 山东省烟台市 | 谷明刚 | 海南省海口市 | 陈海亮 | 河南省许昌市 | 崔德龙 | 安徽省合肥市 | 沈贤明 |
| 河南省许昌市 | 杨红妹 | 福建省泉州市 | 林森湧 | 上海市黄浦区 | 张朝扬 | 内蒙古赤峰市 | 刘亚轩 |
| 河北省衡水市 | 孙立松 | | | | | | |

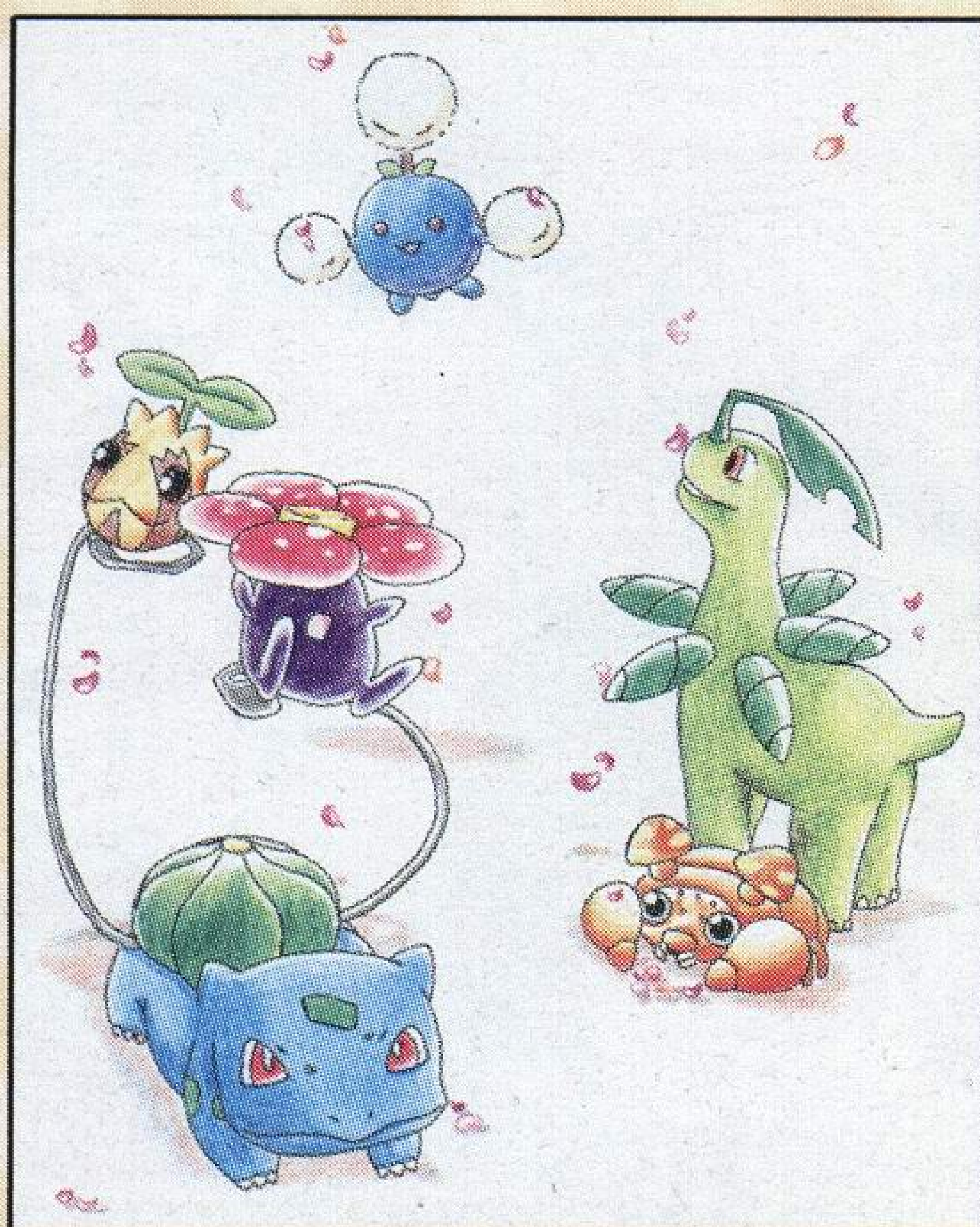
## 钢炼十字蛇项链（共40名）

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 新疆米泉市 | 赵刚 | 上海市杨浦区 | 张泽新 | 云南省丽江市 | 朱宏 | 天津市河北区 | 赵欣午 |
| 天津市和平区 | 刘达隆 | 北京市房山区 | 叶冠勇 | 广西省梧州市 | 孙德盛 | 河北省石家庄市 | 陈辰 |
| 河北省唐山市 | 谢峥 | 江苏省苏州市 | 钟杰 | 新疆乌鲁木齐 | 余哲 | 上海市徐汇区 | 孙平 |
| 河南省濮阳市 | 张前 | 湖南省长沙市 | 苏琳善 | 四川省乐山市 | 殷子龙 | 上海市普陀区 | 李奕成 |
| 广东省广州市 | 谭永乐 | 辽宁省 | 苏炳琴 | 河北省唐山市 | 赵家轩 | 河南省郑州市 | 苏梦 |
| 北京市海淀区 | 孙鲁南 | 甘肃省兰州市 | 成佩潼 | 广东省江门市 | 李斌 | 北京市西城区 | 段易之 |
| 四川省成都市 | 王科 | 福建省泉州市 | 魏颖斌 | 山西省太原市 | 刘康 | 广东省湛江市 | 黄江 |
| 山东省青岛市 | 毕涌森 | 江苏省常州市 | 余烈 | 甘肃省兰州市 | 张涛 | 山东省烟台市 | 赵明亮 |
| 黑龙江哈尔滨 | 徐春晖 | 浙江省江山市 | 姜龙雨 | 江苏省常熟市 | 罗超 | 山东省即墨市 | 史德涛 |
| 辽宁省海城市 | 杨敏 | 福建省福清市 | 薛文光 | 重庆市 | 薛寒冰 | 河北省沧州市 | 李雷 |

**买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛**

官方论坛：www.magiczone.cn

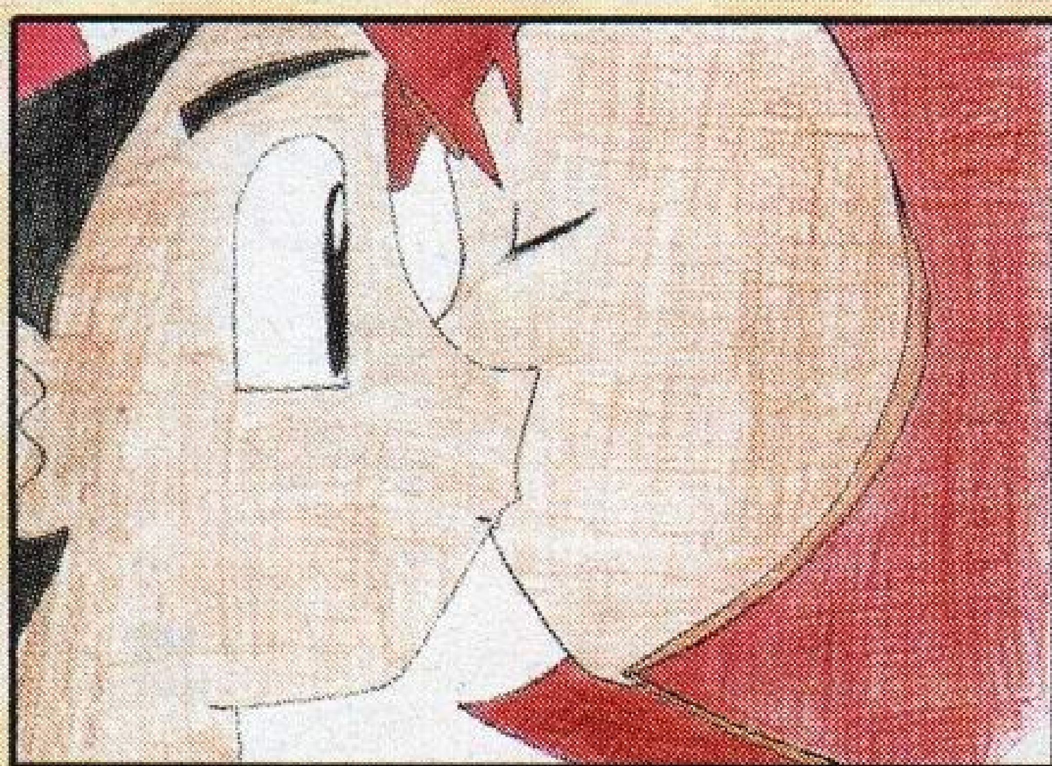
# 任性贴图区



↑口袋妖怪 北京市 柳叶 上色非常细致的一幅画稿，口袋妖怪都很可爱。




↑樱木花道 吉林市 赵佳义 看到樱木的表情就想笑啊。



←谜之少女 浙江杭州 刘云帆



↑15岁的天空 湖北武汉 肖小龙 这些孩子都是掌机迷吧！



赛尔达传说 不可思议的帽子 福建泉州 陈华恩 临摹得非常传神的一组画稿，跟原画相差不多，连颜色都非常相近，不过赛尔达公主的表情为什么看上去有点邪恶呢？记得当时玩这个游戏遇到水池时，翔武说看到水池就扔了炸弹进去，然后女神出现，为什么我没想到呢？结果导致一直觉得只能带十个炸弹太少。

**本期赠品**



所有刊登画稿的作者每人都有哦

多罗水晶钥匙扣





←小智、小茂与小蓝　广东广州　谢浩波　喷火龙好像带着不服气的表情哦。

←天使的礼服　湖北武汉　肖小龙　围绕在男孩周围的几个小天使让我想起了瞬盾六花。

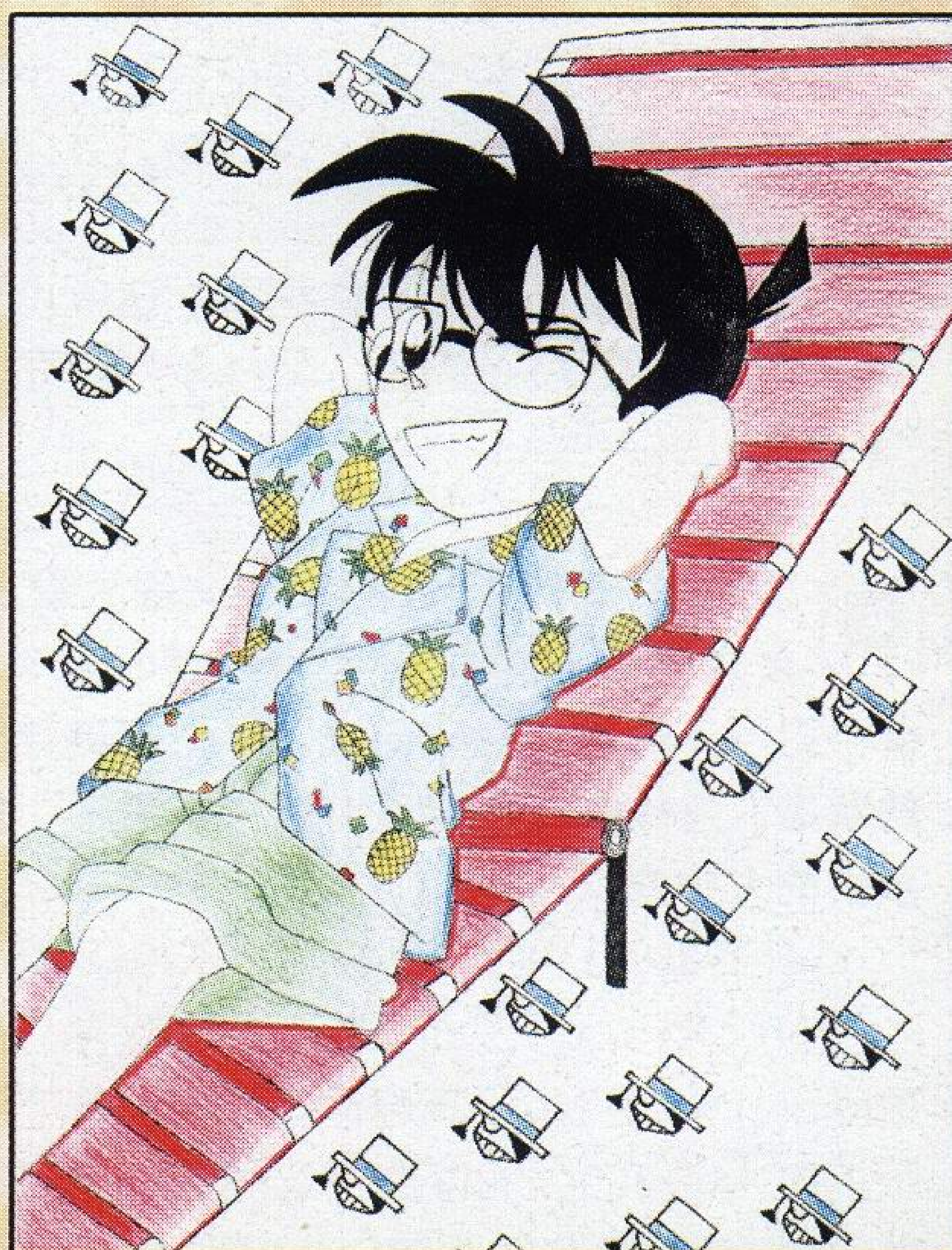


↑EVA　江苏南京　龙草三藏　右下角的渚薰被命名为「自由天使」。

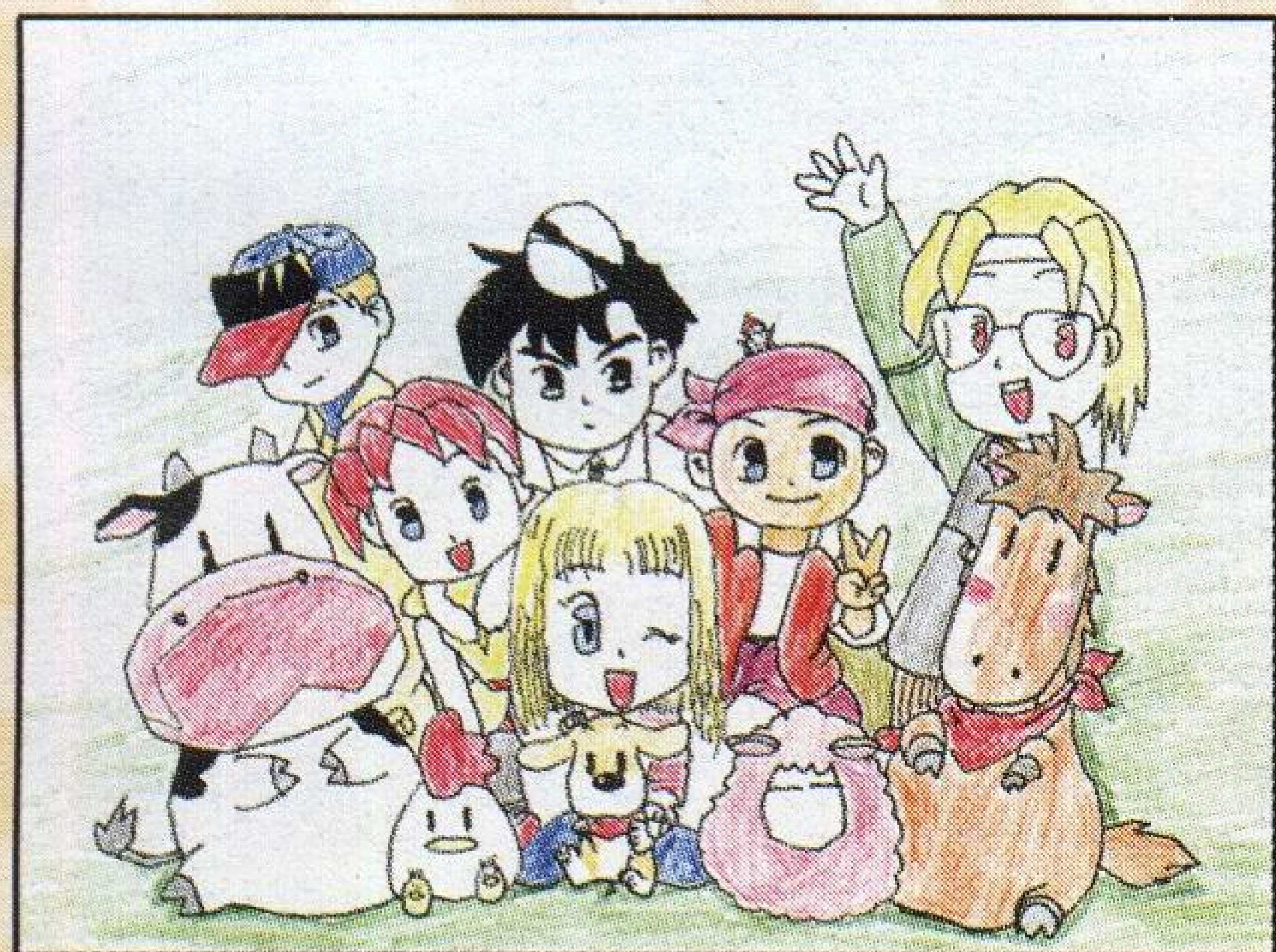




↑火影忍者　安徽蚌埠　刘晨龙　鸣人背着的是巨大毛笔吗？



↑名侦探柯南　天津市　赵欣午　好长的躺椅，好悠闲的度假，背景是基德吗？



←牧场全家福　湖南长沙　彭璞洁

# 问答无双

各位读者可以在本栏目中询问打机中遇到的各种难题，隐藏情节，也可以征询到买机，硬件保养维护等信息。

责编/天意

## 软件篇

**Q 《三国志孔明传》的金手指的开机码是多少？我的红宝石是英文版的有些道具看不懂，能不能给我一张表？中日英三种版本的精灵可以不可以通信交换？**

很抱歉由于SAGAME官站不再进行金手指开机码的更新，所以《三国志孔明传》的开机码无法查找。不过可以通过XG的游戏猎人金手指查找。由于《口袋》道具达到上百个，篇幅的原因,所以不便在此刊登，请查阅《口袋迷》杂志，相信可以找到您所需要的资料。中文版是国内的汉化者在日文版的基础上汉化的，数据进行了改动，三种版本之间都不能进行通信交换。

**Q PSP里《基连的野望》联邦和公国都通关了一遍，怎么还是不能进入资料篇，请问要达到什么条件才能进入资料篇。**

当消灭掉一个势力后，可能会有一个新势力接棒，继续与我方作战。中立势力共包括奥古、提坦斯、新吉翁、阿克西斯等8个。具体出现哪个由第一部的许多事件影响。达成特定的事件就能进入这些资料篇。具体条件将在今后的秘技栏目中刊登。

**Q 请问：在我的《叶绿386中文版》里，为什么经常去打道馆训练家时就不能动了？金手指可不可以“时光倒流”，恢复到存档前的状态？为什么《绿宝石》的“阿田市”总有水团的人把海口堵死？** peterixmn

《口袋386》版是在原版的《口袋》基础上由一些玩家自行修改而来的，出现这种打训练家就卡住的BUG也毫不奇怪。可以尝试先用原版的ROM读386版的存档将这里的读取过去，然后再存档再用386版的ROM读回来。金手指可以修改你要的一切道具，但是想要恢复到存档前的状态的话很困难，因为事件的进度也是要修改回去的。水团的人堵路的时候可以回前一城市路上研究所去和水团的人战斗，之后达成事件，“阿田市”的水团就会撤退。

**Q 口袋妖怪《叶绿》、《火红》中:凯西正常情况下怎么抓（不用金手指），我来不及用胖丁唱歌它就用逃跑了，其中的圣兽是哪些，在哪?一不小心杀了还会遇见吗?伊布、乘龙、化石翼龙哪有？《红、蓝宝石》中:闪电鸟，急冻鸟在哪，我只抓了火焰鸟。雪拉比、水君、凤凰、炎帝、雷皇在哪?伊布、乘龙、迷你龙在哪?我老是从天空之塔二层落下来,用的是快的自行车，但还是过不去！怎么办?**

张守迟

凯西是超能力妖怪善于逃跑，可以在碰到后使它进入睡眠状态，然后再攻击使它HP变黄时就投精灵球就行，或者带上一只有技能“邪恶眼神”的妖怪，比如耿鬼，使用这招后我方妖怪不战死，对方是无法逃跑或者换妖怪的。三神柱、天空龙、三只凤凰、金鸟、银鸟、迪奥西斯等等都可算是圣兽，一旦杀掉就无法再次收得。伊布在タマムシ市大厦顶楼得到。在4号岛冰冻瀑布上方的洞水面上可碰到乘龙。在博物馆得到琥珀，复活后获得化石翼龙。闪电鸟在无人发电厂获得，急冻鸟在双子岛最深处抓得。雪拉比正常流程无法获得，水君、炎帝、凤凰、雷皇、伊布、乘龙、迷你龙正常情况无法获得。用最快的自行车，遇到障碍和需要转弯的地方的时候一定要快速转向，多操作几次就可以过去了。

**Q 请问GBA版《牧场物语女孩版》能否联机？《男孩》和《女孩》版之间能否联机？** ly93tkl

GBA版的《牧场物语》任意版本之间都可以联机。

**Q 《通灵王2》的问题！地图上方有一大片水的那个地方怎么过？需要几号灵啊？这个游戏还有什么隐藏要素？** 炎想

使用灵组合特技，这里使用67+68+69号灵的组合。打通游戏后会多出个音乐模式，可播放在游戏中收集的唱片和声音。通关后还可以回最开始的地方进行BOSS战，进行BOSS RUSH，在规定的时间内战胜BOSS会得到卡片。

丞相



**Q 《苍月》我刚通关，请问BOSS RUSH里共能拿到哪几样奖励物啊？罪人之塔BOSS(NO.109)的魂在哪里啊？在地下水道里有一个水沟，里面全是刺，走到当中后会有一个小缺口，对面也是刺，在水里用扔傀儡也扔不过去，水里又不能变蝙蝠，请问此处怎么过，本人目前进度在打火男前，还有个问题是本作中有没有混沌戒指，有的话请问怎么拿？**

究极X-2

不同时间的奖品不同，一共可以获得的奖品有双节棍，拳套，死神铠甲还有一个熊棒子。109号魂去打罪人塔的BOSS，它掉的魂就是你要的。需要NO.77号的魂才能过去。达成魂100%后在深渊有个类似同样功能的东西。

京

**Q 最近玩《牧场物语DS》时碰到了一些问题，不能解决：购物电视频道的出现方法，攻略上说是购买一定数量的东东就会出现，可我有一次将那里能吃的东东都买了99个为什么购物电视频道还不出现？能不能告诉我具体的购买方法(东东的名称，数量等等……)？我在网上看到别人买的奶牛都是白底黑斑的，为什么我的奶牛已经能挤奶了还是全身褐色的？另外再问一问是不是要救了女神之后才能结婚呢？**

购买食材，一天一次，10天左右即可。奶牛一共三种颜色：黑白、大理石花纹、褐色，购买时随机得到一种。对，救女神是结婚的必要条件。

一揞黄土

**Q 《幻想传说》中忍者藤原玲怎么收？**

方法：在未来篇，获得飞空器后，首先从阿尔法尼斯坦左下的屋上的人那里得到忍者之里的情报，然后来到特里安特之森，按上上上左左左上上上的路线行进，就会由玲引导进入那里。在尤格利特王国比武大会取得8连胜后，玲的父母便会乱入。最后在忍者之里和族长谈话，玲便成为同伴了。

读者来信

**Q 我想问一下《口袋怪兽 金》中，在第2张地图里的水系道馆那里战胜5个人之后，我看到一幢房子，可没有门。这是怎么一回事？** 浙江省湖州 李炎

《口袋金》是个老游戏了，里面有很多房子都没有门，那些只是装饰，但是有些房子往往在其背后有隐藏的入口，进入后可以到达房子的后面部分。

日立

## 包打听

**问** 39期里有一个问题《不可思议的帽子》炸弹的上限一共可以升级3次，我已经升了2次，还剩商店那个，但是我买不到，怎么回事？

**答** 答复是：随剧情发展后就可以去商店买了。这个答复是不正确的，要让炸弹包出现，只要买了钱包和回力镖就出现，如果金钱足够的话，在拿到大地元素后就能买到了。

zwevd

**答** 39期里李杰玩家关于《叶绿》的问题：(1)很遗憾，棕志森林没有任何秘密。(2)抓全究兽没有任何作用，纯属收藏。(3)这3只PM在正常情况下是抓不到的。

ly93tkl

赵威 不知道为什么玩游戏如同每天的洗脸刷牙一样必要。

读者资料 男，24岁，自由职业，上海市宝山区罗店镇罗汉十队13号，201908

# 硬件篇

**Q 能不能告诉我现在最好的NDS/IDS购买途径，我既没有日本朋友，也在一个小城市，没有卖啊!在网上买不知哪里可以放心，给我推荐一两个最好。** pocketmon

如果您不方便购买的话可以考虑一下去给神游公司打一个电话咨询一下就近的神游IDS代理销售处，去那里可以购买到IDS。如果执意要购买NDS的话，还是推荐去大城市的游戏店看看吧。网络上的零售店如果不是同一个城市的最好不要轻易相信，以免上当。

**Q 神游GBA SP的屏幕怎么辨别是否原装?为什么我GBA SP的屏幕要比GBA的暗?有哪些GBA卡能一卡支持多人玩?** icuopen

神游GBA SP的屏幕一般没有翻新或组装的，但是也不排除有个别JS，最好的区别方法是仔细查看屏幕的边角处有没有被撬过的痕迹。GBA SP的屏幕如果在不开前关灯的情况下是比较暗。GBA上可以多人联机对战的游戏有很多，比如《超级马里奥A》、《马里奥赛车》、《赛尔达传说·四支剑》、《超级街霸2方块》、《魔法假日》等等，有很多哦。

**Q 近日想把PSP的系统(V1.0)升到2.0(有两台1.0了),但听朋友说要先升1.5(1.51,1.52)才行,请问可以直接升级吗?另外399.9美元的 2GB MEMORYSTICK PRODUO HIGH SPEED价钱是否合理?格式化后1940MB是否正常?** HongHe Luo

对日版的PSP可以通过下载SCE官站的升级程序，直接从1.0版的升级到2.0版的。也可以购买新出的UMD光盘游戏升级。前段时间欧洲举办游戏展会，2GB的MSD PRO也搭着这班车降价了，399.9美元的价格可以接受。格式化后得到1940MB实属正常，1GB相当于1024MB，2GB就是2048MB，算过来的实际使用效率就是94.7265625%，算是很正常的了。

**Q 香港版的PSP 1.50的售价大概多少钱?1.5的豪华版，港版和日版到底哪个价高?** nj_wms

港版的由于附送豪华礼包，但内容比日版豪华版丰富，所以价格比日版的要贵些。也是三种版本中价格最高的，市场价格在1800元左右。

**Q 请问我刚入手的港版PSP最近出现了插入光碟再摁弹出仓却不弹出来,必须要关上再开才会弹出来。这是什么现象?有救吗?** 郭读者

这不是PSP的问题，PSP当初设定防止UMD光碟从碟仓中掉出来，于是就在碟仓中安放了两个可以卡位的装置。使之必须将仓关上后再打开才能将UMD碟弹出。

**Q 怎么区分SONY,SANDISK的记忆棒是水货还是正版货，还是盗版的?普通记忆棒和彩色版哪种的好一些?** 蒋璞

水货由于也是真货，只是走私进国内的产品，所以价格比行货要便宜一些，而盗版的做工和质量往往都很差，容易出现各种各样的BUG。直接区分就是封面上是否印有FOR PSP的字样,如果有肯定是假货。如果手有MSD读卡器的话,将记忆棒插入，如果能读出来就是真的，如果假的是读不出来的。有官方的数据表明彩棒采用了不同于普通高速棒的芯片，结果是传输速度大大提高，存储的可利用空间也比普通的大一点。那么显然彩棒将是未来记忆棒的首选。

**Q GBA的4M/8M的记忆棒可以做什么用?一般正版GBA卡带市场价多少?怎样辨别NDS/GBA正/盗版卡带?购买GBA行货一般还要买哪些配件?GBA行货一般多少价格?GBA和NDS/IDS怎样实现联机?** 张守迟

GBA的SMS记忆棒可以帮您在玩GBA游戏卡带时将游戏的存档保存下来。之后如果GBA电池用存档被毁坏的话就靠这个恢复啦。还可以通过这个SMS记忆棒修改GBA游戏的存档达到特殊效果。现在正版的GBA游戏卡带市场价格在100–300元之间，视游戏卡带容量和是否附带特别外设而定。由于NDS/IDS取消了GBA的通讯端口，所以GBA和NDS将不可联机。



孙博文 有了游戏，生活才能更多彩!
读者资料 男，14岁，学生，陕西省西安市安莲湖路第三社区劳武巷25号院3号楼5单元2楼（东），710003

**Q 浏览贵刊前几期杂志关于PSP购买的指导后检查PSP的机身号码发现：机身号与外包装的条形码完全相同，只是机身编码PSP－1000而包装编码为PSP－1000K，这种情况是否正常？另外，PSP的SYSTEM UPDATE可以不按照SONY提供的升级包顺序刷新吗？（如VER1.50，VER2.0）目前香港（SCEH WEBSITE提供）的系统升级包可以升级日本主机吗？香港有无PSP的维修服务站？**

david luo

这种情况的确是有的，只要注意两处的条形码一致就行了。可以啊，你可以直接从1.0的升级成2.0的，也可以从1.5版的升级成2.0版的，不必按SONY提供的升级包顺序升级。SCEH提供的1.52升级包并不能升级日版主机，只能为港版主机升级。SONY HK为顾客维修产品后，该产品的配置都将恢复出厂设定，而系统软件也将更新至最新版本，不允许顾客重设为维修前系统软件版本。水货产品将得不到维修。具体维修地址可以参看PSP的保修卡上的信息。

**Q 我的PSP刚刚入手,有点问题要请教各位,请问怎么自定义屏幕的背景和图片啊？**

成侠

您的PSP如果1.0或1.5版的可以用PSPERSONALIZE改背景，如果已经升级成2.0的话可以直接修改背景和图片。只需要和电脑联机上传并将图片处理成300×170像素，大小150kb以下的就行了。

**Q 我将一些MP3放到PSP中，但是无法播放也无法被识别,请各位指教一下这是怎么回事，怎么解决？**

张伟

有些mp3的动态码率超过了PSP可以识别的范围。导致PSP无法识别，可以尝试使用GOLDWAVE工具将mp3的码率降低。

**Q 网上下载的MP4格式的电影，为什么直接复制到PSP上就无法观看，难道需要再用软件自己转一次才行吗？**

唐明

网络上下载的MP4格式的电影不一定是专门对应PSP播放的，所以命名一般不标准导致PSP无法识别，需要将电影前缀名改成M4V00001、M4V00002、M4V00003类似的格式才行。

**Q 我有一个飙王读卡器，在试机的时候，卡和读卡器都能正常运作，怎么一到我家的机器上就不灵了呢？**

光之反

请您先确认您的电脑是否安装了WIN98或者WINME系统，如果安装的是这两个系统的话请先安装USB驱动程序，然后再联接就可以了，如果还是不能识别的话请重起一下电脑，然后再联接。如果安装了WIN2000或WINXP系统的话如果不是瘦身安装版应该可以直接联上就行了。

**Q 入手了台PSP，BOSS说只要没坏点一定是好机器，这说法对吗？32MB的记忆棒够下载一个MD模拟器吗？**

上海市普陀 朱正平

好机器的定义很难,一般来说屏幕没有坏点，屏幕没色斑，□键没有问题，运行UMD游戏不出现重大错误等问题的话，那台机体应该很好了。32M的记忆棒完全可以装载一个MD模拟器。

**Q PSP用VSB接口与电脑联机必须符合什么条件吗？我的与电脑联机时，电脑会出现无法识别VSB等字样这是为什么？PSP的坏点会扩散吗？**

上海市松江区 马亮

只需要电脑有USB接口的就可以将PSP和电脑联接，但是电脑如果安装的是WIN989或WIN ME 系统的话需要安装USB驱动才能识别，如果是WIN 2000以上版本就不需要了。如果上一次强制将PSP退出和电脑的联机模式的话再次联机也可能会无法识别。只需要重新启动一下电脑就行了。PSP的坏点不会扩散。

**欢迎各位读者把游戏中的问题或者硬件问题发给我们，我们会把解答的问题刊登出来，投稿方式有三种：1、直接写在回函卡“你想说的话”中寄给我们；2、把问题写在信上寄给我们（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷 问答无双收 邮编：100011）；3、发邮件到pg@vgame.cn，邮件标题统一为问答无双。希望各位读者踊跃投稿，积极参与我们的栏目。**

| 刘文轩 | IDS快降价，中文游戏赶紧出。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，17岁，学生，上海市宝山区泰和路99号上海吴淞中学高三（2）班，200940 |

# 封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.38　责编/翔武

## 《马里奥64DS》小游戏高分挑战

挑战/讲解：孙鲁南

《马里奥64DS》是一款无话可说的佳作，无论正篇还是小游戏都十分耐玩。今天我挑战的是本作小游戏当中的三个，下面是我的挑战过程：

**排除炸弹（纪录：323个）**

这个游戏十分具有挑战性。进入游戏后，屏幕上下方会不断出现炸弹，要求玩家把炸弹送到安全地点，红炸弹放到红色地点，黑炸弹放到黑色地点。如果放错或者一段时间内没把炸弹送入安全地带就会GAME OVER。炸弹出现的规律是：上面出一个，上下交替出一个，上下交替出两个，上面出两个下面出三个（还是交替出现），上下交替出一个（非常快），上下同时出两个，上下交替出三个，上下同时出三个。对于"老手"们来说，前面阶段会很轻松，只要不放错就行。到了上下同时出两个时，要集中注意力，以自己的最快速度放置，不要让屏幕变成"花瓜"。上下同时出现三个炸弹时是非常难抵挡的，尽量在"满脸花"的屏幕中找出快要爆炸的进行抢救，注意别拨错就行了。我的记录是323个，比曾经刊登过的纪录多了5个，但我觉得这个记录应该不难突破。请大家创造出自己的best吧！



**踩怪物计数（纪录：360个）**

这个游戏的规则是：让空中的3个马里奥不断踩踏敌人，不要让他们掉下去。点击马里奥的脚，马里奥就会跳起。从下面或侧面碰到敌人时马里奥会撞晕，马里奥掉下3次，游戏就结束了。玩这个游戏时需要注意控制马里奥跳跃的方向，点时偏左马里奥会向右跳，反之亦然。有些怪物会向下移动，一直移动到下屏幕底部，若马里奥在这个怪物的下方，必须赶紧向侧面跳开，否则就会被挤下去。我的纪录是360个，自己觉得还算满意。其实我原来的目标是"将每只口袋妖怪都踩一遍"（386个……笑），可惜没能成功，希望高手们继续努力！



**撞乌龟壳（纪录：66270分）**

这个游戏的玩法是用一个绿色龟壳撞击6个黄色龟壳，共撞5次。每次发生碰撞都会计分，第一次是10分，再碰一次20分……以此类推，单发撞击最高可达240分，如果两个绿色龟壳发生碰撞，会得到10倍的分数。我觉得在这个游戏中玩出高分的要点有二。第一个要点是力度，与"龟壳打靶"相反，这个游戏中打龟壳的力度越大越好，力度越大，发生碰撞的机会也越多。实际操纵时先校对方向，再使出NDS主机所能承受的最大力气，让乌龟壳达到最高速度（还是要小心些，别把机器弄坏），然后就可以看着SCORE的数字一路飚升了。第二个要点就是运气，力气大并不全代表着分数高，乌龟壳一个不碰，在屏幕中瞎转悠也是白搭。虽然"一个撞不上"的情况很少见，但在分数上体现出来的差别优势是很明显的。由于有运气成分，这个游戏的分数存在着不稳定性，我一共试了五次，第五次时运气不错，一下子越过了5万大关。我觉得，如果遇到更漂亮的碰撞轨迹，10万分并不是遥不可及。千言万语汇成一句话，努力，努力，再努力！



| 岳文哲 | PSP的画面真强，不仅代表掌机的华丽派，更体现了技术的飞跃。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，18岁，学生，郑州市农业路6号院8号楼20号，邮编450003 |

## 《马里奥64DS》找通缉犯9999分纪录

挑战/讲解：LIUYAN

这个小游戏我早就想参加《封神榜》，但由于各种原因，拖到现在才发过来。这个成绩我用了两天完成。我对这个游戏的印象与以前《封神榜》上刊登过的相同，觉得难度不大，关键是耐心。我玩的时候是根据以下要点来找的（这些是游戏后期会出现的情况）：在不动的画面里，路易的头像一般会被遮剩眼睛，很容易和马里奥混淆，但是路易的两只眼睛间隔比马里奥小，而且出现在外围的几率较高，最好的方法是从外围开始一圈一圈找。耀西的头像经常被隐藏在路易的头像旁，如果在其它地方找不到，就集中找路易的周围吧。其余两个没什么规律，但帽子颜色很明显，不难找。活动的画面中，马里奥的头像最好找，只要看准移动得最特别的那一个就行，瓦里奥的头像一般会横向移动，其它两个就只好靠眼力了。这是我第一次在这里写下心得，希望对大家有所帮助。



## 《益智转转转》数字模式再挑战

挑战/讲解：陈粤

看到自己的记录在杂志上出现，我感到非常高兴，决定再次进行挑战。这次我挑战的还是数字模式，不过多了一个挑战项目。我感觉这两个游戏本质上是一样的，玩过以后自己感觉还不错，但不知道实际上怎么样。数字模式想拿高分，我觉得最重要的还是关卡开始时一定要抓紧时间连出5个，并且争取连20次以上，然后就能选到乘4.5的，全部消光的情况至今我只玩出来两次，如果出现，那运气确实不错。我感觉消光后出现的3明显增加了很多，而且消得也很快，不知道大家有没有这样的感觉。然后就是连的时候争取不要断开，这样下关加的时间多，最后就是练习，练习再练习了。然后再说说得段位的，争取竖着连或者横着消一排，如果不这样那就影响比较大了，连完一个立刻去找下一个，并且争取每一个都能连到6以后消光。





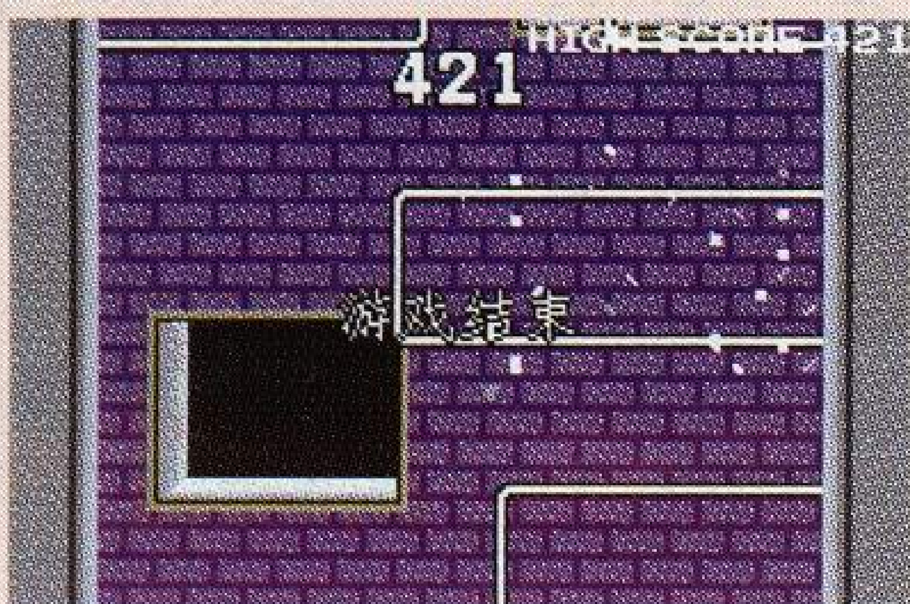


## 《瓦里奥制造》纸飞机冲刺游戏挑战

挑战/讲解：姜英宣

最近喜欢上了《瓦里奥制造》这款小游戏合集，我以前还以为它只是一个消磨时间的游戏，但实际玩过以后，我被它的难度与技巧性深深吸引住了。

我挑战的是附加游戏中的“纸飞机”。这个小游戏只用到←和→两个键，操作虽然简单，但非常考验玩家眼、脑和手的配合。游戏中，玩家需要控制纸飞机避开障碍物，在屏幕中穿梭前进。背景颜色会在绿色、蓝色、黄色等颜色中不断变化，但障碍物只勾出了白色的轮廓，飞机飞在屏幕中央，速度比较快，地形变化大，需要集中精神才不会看花眼。在最后的紫色背景中，白色障碍物的轮廓显得非常不清晰，速度更达到前面的3到4倍，到达这个阶段后一定要有极快的反应速度，还要注意不要受周围环境打扰。想打出高分的一个小技巧是充分利用START键。遇到难题时不妨按下START键环顾一下地形，再决定下一步的动作。虽然“基本”，但很有用。我自己的纪录是421，这是经过无数次尝试才打出来的分数，但我相信，它仍然有提高的余地。希望大家也发挥出自己的实力，来挑战游戏的极限吧！



School Rumble

スクールランブル

喧嚣校园的掌上闹剧

# 迷迷糊糊就是我

文/绫小路义行

责编/雪人

雪人：貌似这个标题跟你上次写《武器种族传说》的标题有着千丝万缕的联系。

绫小路：我真的没有再收看一场超女的比赛了！我真的没有支持张靓颖！

雪人：-_-b 越来越可疑了……

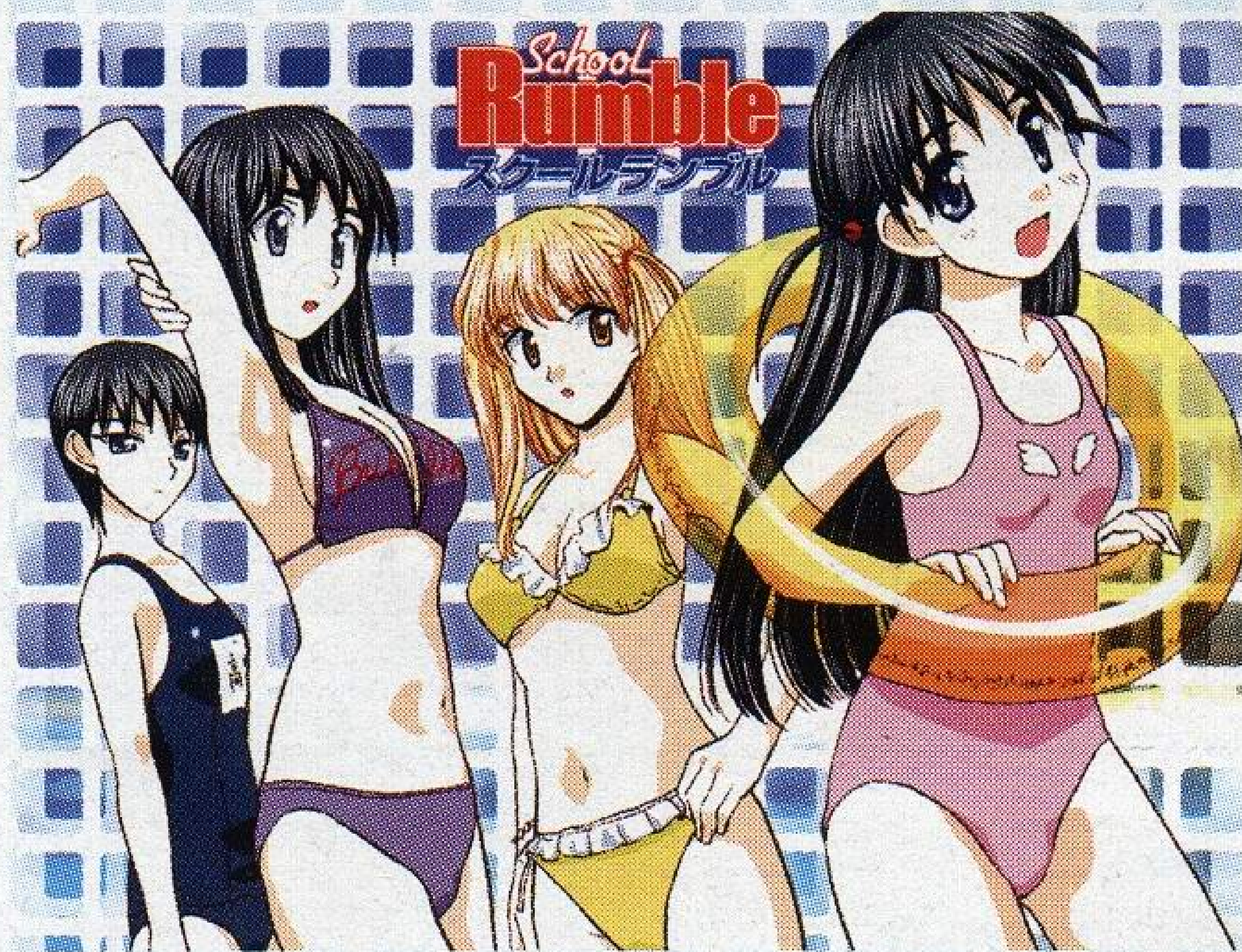
绫小路：而且，我真的不喜欢喝酸奶的！我真的不喜欢用短信为别人投票的！

雪人：给我把绫小路拖出去狠狠地整容整到死！

绫小路：没人性啊——（声音渐飘渐远）

似乎中国人对“大王”两个字相当情有独钟，从金角大王银角大王那个年头开始，陆续不断地看到诸如“邋遢大王”（历险记……）、“故事大王”（……好怀念）、“童话大王”（郑渊洁大概影响了不止一代“少年儿童”吧?）、“电击大王”（……好像提到了不该提到的东西）、“美容大王”（大S……全国人都知道了）等后来者紧紧跟上——“顺便告诉你一个秘密哦！其实金角大王与银角大王关系非同一般呢！”“哦？怎么回事？”“别的妖怪都有押寨夫人，只有他俩没有，这不是很可疑吗？更可疑的是，他俩还对小白脸唐僧很有兴趣！”“……将这个妖言惑众的家伙拉出去砍了！”

于是当《校园漫画大王》还没在人们的笑声中走远的时候，《校园迷糊大王》又气势汹汹地杀将过来，半点情面都不留地要让人再次活活笑死——这个叫小林尽的作者和这个叫高松信司的监督，之前其实是做满清十大酷刑的考古学者的吗?！






| 隋欣 | IDS没有中文输入法，就像手机不能发短信一样。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，24岁，辽宁省丹东市青年大街24号新时代书店，118000 |

故事开始得稀松平常，少女甲暗恋少男甲，但少年甲迟钝地一无所知，于是少年乙出现暗恋少女甲，但少女甲迟钝地一无所知，于是作为少女甲好朋友的少女乙出现，机缘巧合地从冤家对头转变为喜欢少年乙——再这么演下去就可以顺理成章地让少女甲惊讶地发现自己与少男甲其实是养兄妹的关系，并在最后关头让少女甲突发绝症，少男甲伤心欲绝地背着少女甲在沙滩上一趟趟地走，直到天荒地老……




从某个角度上来说，这《校园生死恋》或者《蓝色迷糊大王》（雪人：汗！）的确具有着广泛的市场基础和群众号召力。

倘若这么认为《校园迷糊大王》仅仅只将焦点锁定在“校园”、“女生”、“学生裙”、“女子游泳课”、“运动场草丛推倒”等时下热门的关键词的话（雪人：哪里热门了？），那思想未免太猥琐了些（雪人：−_−# 从头到尾，在猥琐地想事情的人明明只有你一个人吧？！）。《校园迷糊大王》之所以能吸引到无数原本对校园类作品无甚兴趣的OTAKU（《全金属狂潮校园篇》算是个特例……）前仆后继地为它疯狂，仰仗得自然还是那不时出现在画面中的夸张恶搞。

冢本天满作为主角，自然要无愧于标题的“迷糊大王”两个字（雪人：明明是四个字……），一副天真可爱的外表搭配上邪恶到极点的学生裙（雪人：学生裙哪里邪恶了啊？！），萌到杀死人的笑容，还有那两根随着心情变化可以跳动反映的辫子——看起来与某个叫麻幌的女仆机器人极为相似，女仆啊，闪烁着何等神圣光芒的神圣职业啊！（雪人：又在想些不正经的东西了！）——这样一个外表上足以去拍写真或者青春电影拍到大红大紫的女孩，其个性上的迷糊却足以吓退一帮追求者。暗恋对象不挑个正常人也就算了，对于河童打扮的某避雨专用器具还能表示出“好有型哦”的赞叹，不由得要让人怀疑“恋爱中的女人都是傻瓜”这句话其实是错误的，“恋爱中的女人都是疯子”才是无上真理。（恋爱中的女性们：把这个BT拖出去炼了！）疯狂的事情还不仅如此，就为了能亲自给暗恋的男生测量体温和借机揩油，护士装的自欺欺人虽不足以欺瞒身边的人（傻瓜都看的出来…），却也鼓舞了更多一批对制服有着特殊癖好的OTAKU——“别以为穿了护士装就可以冒充护士”，同理的句子还有“别以为戴了眼镜就可以假装知识分子”，同样同理的句子还有“别以为换了马甲我就不认识你了”……至于不想被自己喜欢的人看到自己从厕所走出来的样子，大概也可以算做是少女青春期对感情的一点点不自信和小小的羞涩吧——“啊啊啊，原来被喜欢的人看到自己从厕所走出来是件很难为情的事情吗？！”“完了！我昨天还跟他一起结伴上厕所来着，那不是死得更惨？！”“……死吧！你这个BL的家伙！”——为了解决尴尬，天满利用了厕所里一切可以利用的道具来分散对手的注意力。话说回来，凡






貌是个相当温柔的男生(而且是极度的温柔……)。尽管现在是副不修边幅的惨无人道状，若干年前的拳儿其实是个货真价实的美少年——大海般深邃的眼睛，高山般坚挺的鼻子，峡谷般峻峭的嘴唇（雪人：都是什么比喻……不要教坏别人的作文课），阳光灿烂地要晃得电视机前的少女们睁不开眼。因为与天满若干年前的一次邂逅，她的迷糊反倒被他误解成了圣洁（这误解的确够深的……），从此暗恋上天满的拳儿开始了隐秘的追随行动，并为了怕被天满认出自己本来的相貌，特意蓄起了胡子戴起了墨镜并把头发用强大的发胶固定好，掩耳盗铃地以“天满班上某个同学的身份”混入了动画的主角阵营里——之所以不说是“天满的同学”，完全是因为天满永远也不会记得自己班上有哪些人在。太过善良的个性引得动物园的动物纷纷倾心于他，在感情接连遭受挫折之后，拳儿与一票动物隐居在神社里，时不时还爆出有“算命算得很准的世外高人”的冷门新闻，更可疑的是，连长颈鹿和河马这样的生物都能在他身边长期生存，这播磨半仙的隐居本领的确非常人所能及。

是厕所里可以提供的道具，大多有着近乎丢脸的尴尬：用手纸将自己包裹成木乃伊也好，用扫帚当标枪转移对方视线也好，用打坐禅悟与对方熬时间也好，当所有的招式都无效化后(这对手的集中+直击+魂+信念的能力着实强悍)，天满所施展的招式才真的是有着惊天地泣鬼神般的震撼：利用疏通马桶堵塞的常见家庭必备工具皮揣子(棍状物体，前段为橡胶制圆形吸盘)，左右手各一把地在大楼外表面作极限攀缘状移动，其难度之高连蜘蛛侠也要汗颜——“啊啊啊!这么说来的话，每天清扫学校厕所的保洁阿姨，其实每个都是身藏不露的高手吗?!”“当世界遭受危险的时候，自然就会有四个身怀绝技的欧巴桑来拯救人类，她们被称为‘保洁四侠’！”“唬，你最近看《神奇四侠》的电影版看太多了吧?！”

播磨拳儿的名字从一开始就给人以“妙街十三少”或者“座头市三十一太保”抑或“次世代八金刚五天王”般的地痞流氓感（雪人：-_-#！你把最后的那个称呼给我解释一下！），其个人的古惑造型也的确如其名字一般充满了让人惊喜的视觉感官特效。在班级始终以不可侵犯的面目示人，其“四十场斗殴未尝言败”的光辉业绩也吓倒了不少前来挑战的家伙，至于那终年不曾摘下的墨镜与极具卓别林式喜剧效果的小胡子，强硬灌输给人的第一印象便是：原来他其实是混血儿的吗?（哪门子的混血啊！OTZ）直到剧情开始深入，观众才惊奇地发现这个混混式的男生，其真实面



乌丸大路自登场起就以强悍得无法理喻的姿态而饱受着外界的风言风语——“你确定他真的不叫‘乌丸大路’的吗?！”“你这废柴，我还鱼丸咧！”“胡说！明明就是潮州牛肉丸火锅比较好吃！”“……唬，把这两个家伙都给我拖出去鞭刑！”无论发生怎样的事情都不




会有任何表情波动，好歹冰山女神绫波丽在看到某千刀万剐咸湿大叔时还会展露笑容，而大路同学（无条件想起了北大路花火……庆幸自己叫“小路”的义行痛哭中！）就算看到老爸在给隔壁王大婶的孩子喂奶（呀呀呀！多么可怕的景象呀！）也还是一脸的面无表情——话说回来，会觉得“面无表情的乌丸同学好有型”以及“更加面无表情的乌丸同学更加有型”的天满才是不折不扣的地球最强生物（为什么我会用到这个词…T_T）。下雨天的时候会热情慷慨地把伞借给天满（尽管表情依旧没有变化），自己穿起河童装顶着片巨大的荷叶相当坦然地走回家去——啊啊啊，都没有人觉得那很古怪吗！！至于上学时骑自行车被天满追赶，以及天满又被拳儿追赶的戏码，十成十地发挥了监督完全无厘头的恶搞精神：无论是怎样的坎坷道路都能面不改色地飞驰而过，直升机被远远地甩在身后，连那辆目前最当红热门的传说中的秋名86（还是3DCG的，OTZ）也被轻易超越（华丽的自行车飘移手法呀！T_T），相对于天满和拳儿二人的精疲力尽，大路同学腰板挺直一副轻松的神色（表情自然还是不会有变化的），着实要引来一片怀疑的神色：“你确定他刚才骑车的时候没有爆种吗？！”“大概因为他是第四个的缘故吧？！”“唬，没有表情的不只有绫波丽好不好？！”飞箭传书的情节忠实体现了天满其实是四魂之玉守护人的事实，而拳儿继承了骇客尼奥的能力和乌丸原本是体操界的浅仓南的两个真相，更是在一片轰轰烈烈的“弓箭少女制服银行劫匪”头条新闻中将观众炸了个震聋发聩。结局时，乌丸大路更以恶搞ET的架势很严肃郑重地宣布了自己其实是外星人的秘密（表情照样没有半点变化），天满伤感地朝着飞碟飞走的方向挥泪告别——轰隆，KERO星人入侵地球，总指挥官军曹与二等兵分别以“乌丸乌丸乌丸乌丸乌丸……”和“大路大路大路大路大路……”共鸣中。（雪人：-_-b 什么乱七八糟的！）至于三个结尾的设置以及《英雄》式的拍摄手法，怀疑最终话监督换成了张艺谋的人一定不止绫小路一个。

“有其父必有其子”的道理在“有其姐必有其妹”的定义面前显然不适用，姐姐的迷糊半点也没遗传到妹妹身上，相对于天满的冲动和冒失，身为妹妹的八云（“她真的不姓藤野的么？”“话说绫小路不是化蛇的化身的吗？”“对于没看过《3X3 EYES》的人来说，这段对话显然很难理解吧……”）又漂亮又出色，尽管可疑的是她也总是一副没什么表情的样子，让人惶恐地要怀疑冢本家族其实也是外星人与地球人的混血。但头脑聪明体育万能身材极好的八云始终是学校的人气偶像，其独门功力读心术还是要让一般抱有邪念的男生小小地畏惧了一番（三秒种畏惧时间结束，兄弟们，向前冲啊！），只有在面对已经完全心无杂念（隐居隐到傻了）的拳儿时，因为根本读不到他的心思，反而对他产生了好感——“无肉鱼也可，



无鸡鸭也可，泡不到姐姐妹也可”的心理战术在播磨拳儿面前是无效的，可怜的拳儿无视于众多男生嫉妒的眼神，依然沉醉在自我悲伤的世界里。至于八云最狂热的追求者花井春树，看起来一脸正气凛然，热血刚强，却用无比正义的表情对八云说：“我想看你穿道服的样子！”其厚颜无耻的下流行径理应遭到天诛地灭。（雪人：－_－b 怎么觉得有莫名的火焰在燃烧……）貌似《校园迷糊大王》里理应是群天真烂漫的男生女生在欢快地你追我打海洋啊沙滩啊椰子树啊一般的浪漫情怀（又在挑战最长句式的记录了），但真以为女生该天真男生该烂漫的话，这小林尽的恶魔本质也就没那么容易被揭发了。有着混血的漂亮外表和豪富的华丽家世完美如泽近爱理般的大小姐，其在挑男人方面的眼光与喜爱买便宜货的街角王大妈没什么区别；冷静又酷帅的高野晶，即使暑假经历了一番有如《教父》般的械斗，也能轻松地把跨国消灭黑帮说成是“遇到了一点小麻烦”（这……这真的还是高中生等级吗？！）；名为一条可怜的纤弱女子，轻松地徒手搬动一架钢琴；爽朗豪放的周防美琴，更是少林拳法的正宗传人——哭泣吧！天底下的光棍们！不是我们找不到老婆，而是现在的老婆找不得啊！（雪人：严重受打击啊！）表面看起来全部纤弱温柔无害的“天真级”女孩们，平均算起来也全部都有了“内有猛禽，生人勿近”的等级，相比起来，若男性较为势弱的话，这动画的弱肉强食场面也未免过于惨烈了些。在乌丸的强悍霸道和播磨的邪恶妖孽以及花井的道貌岸然之后，蠢笨如今鸟春树只在对女性的胸围有目测特长也作为“惨不忍睹”的男生大军，充斥着这场已经纷乱无比的喧嚣闹剧。




不得不提的还有片尾歌的演唱者，会选择小仓优子来加盟的制作人果然该被供奉到神台早晚膜拜啊！而因为看了《校园迷糊大王》而燃起了要疯狂收集小仓优子所有写真的男性观众，肯定也不止绫小路一个……（雪人：－_－b 你还有脸说！）

05年7月7日发行的《校园迷糊大王 姐姐事件》是由BANDAI推出的AVG类游戏作品。其动画首款游戏居然选择了PSP作为登陆舞台，在一开始的确让很多人惊讶了一下。不过借助PSP在目前掌机领域里最强大的机能来展现原作中鲜亮的配色，的确是一个明智的决定。游戏画面相当精美，完全采用了动画版的人设和色彩，让游戏充满了养眼的要素。

游戏的展开方式非常简单，就如同以往在PC和PS2平台上见到的文字AVG一般，单纯靠对话就能推动剧情发展，比较新颖的是，对话时大量采用了漫画框的方式，所有的对话均以漫画的形式出现，魄力十足！而时常出现的类似于原作的经典事件突发和乱入系统，也赋予了游戏以极强的临场感和互动感。大量的精美CG不但作为交代剧情的重要组成在游戏中出



现，也作为玩家必选的收藏之一，需要反复游戏才能逐渐充斥图片收集库。沿用了动画中几乎全部的经典配乐，更重新创作编曲了全新的BGM，让PSP上的游戏也仿佛动画一般有趣爆笑。更值得玩家和原作FANS关注的，自然还包括真人原声的运用，依然采用了TV版动画原班人马，声优阵容极其豪华，让视听享受这一PSP强调的特性成为现实，值得细细去玩赏。

由于PSP版的故事完全是原创的，与漫画和动画情节都相差甚远，一向神秘如恶魔的乌丸突然不明状况地倒下（果然很诡异…），这本身就令剧情充满了张力和卖点，围绕这一事件而展开的"迷糊姐姐大搜索＋人气妹妹大援助"自然就少不了让人笑痛肚子的恶搞章节。当玩家在游戏中看到那些熟悉的人物Q版形象时，一边大叫"可爱"一边使劲地狂笑就只是正常表现了（看了这部作品还能继续保持正常的人实在不多……）。

为了找出事件的真相，游戏的剧情是由一系列短篇故事陆续开展而组成的。每个故事选择不同登场人物，从该角色的视点追求事件的真相。一边享受登场人物有趣的争论，一边会渐渐浮现出事件的真相。由于要符合原著角色个性，因此展开的每个人的行动都极为无厘头。乱七八糟的行动一步步深入，在会话中看准时机地按按钮，能对故事展开和登场人物尖锐地深入。由此结果，登场人物的好感度发生变化。根据时机的不同，还会有意外的特殊演出出现，让人倍加期待。



如今的高中校园越来越难以正常地去看待了。从早些年变身战士替月行道，到一群浇了冷水就会变人的学生混战，再到少女无故以"今天关节炎发作"为借口请假跑到战国去练射箭，现在的高中生已经很少见得到有老实得连法术也不会的乖乖牌了。

至少《校园迷糊大王》里的各位还算是比较正常，尽管各种貌似普通实则攻击力强大的基本技能（或者说特长？）有着随时让人致命的危险，好歹他们真的有在上课念书准备期末考试，好歹也不用为了组织织田信长的复活而要花力气去寻找圣剑，更不用为了救活一个女生而要与老师接吻订立契约——他们真的太普通太平常了……

所以在尽情放声大笑他们在毁了无数经典影视动漫片段的时候，我们理应抱有宽容之心。他们是凶猛的野兽，但也是单纯的高中学生——谁说天满没有攻击力的？笨到死的迷糊个性其实足以毁灭地球的！（猪是怎么死的？笨死的！）

这也是现今的潮流趋势，没有个性的作品始终是要被一帮看了周杰伦电影就以为《头文字D》原作一样俊美帅气的少女给抛弃的！《校园迷糊大王》不仅做到了吸引少女，更做到了让男生也对其爱护有加。

迷迷糊糊就是我，说的不是某酸奶，而是每一个因为迷糊所以可爱的女生。

其实想说的是，因为可爱，所以绫小路可以容忍女生迷糊……（被人一脚踩死，不人道地拖走）





# 百家杂谈

百家杂谈改版，新的版块需要读者们踊跃地向我们投稿，大家可以在这里畅谈自己的游戏经历，对动画的感想。总之欢迎大家在此畅所欲言。来信请在信封写上“百家杂谈”收。 责编/天意

## 掌机岁月

再次归来，感觉自己距离那个曾经热爱掌机的岁月已十分遥远。曾经的执著现在已无从记起，致使无意间整理过去的东西时，看见那无数次把玩的掌机和阅读过的《掌机迷》才忆起他们曾经带给我的简单而又快乐的生活。

回忆，我在回忆。仿佛记忆里那个为了心爱的掌机游戏不惜奔跑十几里地辗转于家庭、学校与电玩店之间的少年已不再是我。




可我又多想回到那个无忧无虑的时光之中呀！那些单纯的快乐在那时就像生活之中的阳光一直存在于我的周围，而我又害怕坚持之后的结果，会不会是爱越真，伤越深呢？忘不了父母发现他们的儿子深夜不睡不是为了高考，而是他们不理解的游戏时的眼神，我在触摸到那种眼神的同时深深地低着头，直到他们无言地离去。看着他们的背影，突然间想流泪。我盲目的快乐建立在父母的痛苦之上。我不想选择彼此伤害，于是，在那个深夜我选择了离开。

而现在步入大学校园中的我面对着宽松的学业，让这寂寞的人又有了想念的勇气。只是当初的痴迷已转变为用平静的心去看待。而所有的转变都仿佛是在那不经意的瞬间。GBA已不再是今日的主角；过去的《掌机迷》也早已改换了新颜；而我也在重拾旧日心境的同时，拔着疯狂生长的胡须。但仿佛一切又没有转变：GBA依然固守着自己的阵地；《掌机迷》那些熟悉的栏目和语言又在诉说着自己的坚持和发展；我在游戏的同时，思考着他们背后的意义。这一切都在过去的基础上寻求着新的创新。

那些熟悉而又陌生的掌上音乐，似乎在告诉人们是怎样在时光的流逝之中坚持创造者坚持与渴望；光荣与梦想。每个人总有天真无邪的一面，幻想自己身外的世界是怎样的平静与喧闹，而游戏打开了这个窗口，我被窗外那奇异的景象所吸引的同时，沉醉其中。可能太专注于最后的结果，而忽略了其中的过程。回首再看，游戏是一个发现的过程，生活亦如此。

在昏暗的灯光下，重新打开那久违的掌机，相对一个就已不见的朋友，诉说着心中的思念，只是没有了往日的浮躁。又能与它一起在ZELDA的国度挥舞着圣剑进入一个又一个死亡之地，在探求自己不可知的命运的同时，更是为了与心爱的人厮守一生；在风驰电掣的F1赛道上衡量着生与死；平凡与荣耀之间的距离；在最后的幻想国度里追寻着虚幻与现实之间的平衡。

我发现我依然如此深爱着掌机，在这青春依然的年龄。

文/山东 袁忠






以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

# 星夜的伤逝-SEED之米丽雅莉亚

木叶飘零，黄花堆积，如此美好的季节中难得有如此闲适的夜晚。米丽走出房间来到舰桥边上，斑驳的栏杆上不时脱落着碎片似在诉说着逝者的不归，在海风的吹拂下依稀还能听到战争的咆哮。

"一切都结束了?"米丽对自己说道，"呵，即便真结束又如何?失去的永远都不会回来，拥有的迟早又都会失去。"

一个默默的身影矗立了很久，一件厚实的外套严严盖在了米丽的肩上。

"天冷，小心冻着。"

"塞~是你"米丽回过头原来是塞站在后面，默默的他站在后面很久没有出声，米丽望着塞远视的眼神仿佛心中产生了一阵共鸣。

"塞，还想着芙蕾吧?"米丽沉寂了一会对边上的塞问道。

"嗯……也许很多事不能因为战争的结束而挥之脑后吧，我始终觉得亏欠她什么。"

"或许这真是我们所要却又恰恰不敢面对的吧。芙蕾是，多尔也是。"米丽整了整被海风吹乱的头发。

"噢，对了，拉米亚斯舰长让我通知大家在整理舰身的时候发现了先前以为丢失的邮箱柜，如果钥匙还在的话，不妨去看一下有没有信。"塞想起了拉米亚斯的嘱咐。

"可我们不是属于紧急入伍的么?应该没有我们的呀。"米丽并不知道自己有这么个邮箱。

"不会啊，我有看见你的署名邮箱啊，如果没有钥匙的话可能还没有上锁吧。"塞提醒道。

"噢，是这样啊，那我有机会就去看看吧。谢谢你。塞!"



"不客气，那我先走了，外面冷，小心着凉。"塞安慰似地拍了拍米丽的肩膀"很多事，忘不了只好把它们锁住，直到你找到能开启它们的钥匙。"

"你也是……"

不知在舰桥上站了多久，不知道多少个思绪片断在心中反复辗转，米丽忽然很想去看看塞所提到的邮箱。

"或许会留下些什么吧"米丽心中忽然有了些忐忑"会么?他?还是他?"

忽然觉得心中好乱，两个影子在她心中不停的萦绕着，两人的身影是如此的模糊却又那样的清晰，在交织后融合了一体，是梦境中蓝色的他?还是远离自己红色的他?

她自己也不知道，心中的视线愈渐模糊竭力呼喊那身影停下脚步好让她看清心中的他到底是谁，哪怕只是片刻也好。

轻轻扭转信箱上的锁，开了。三封同样信封的信静静地躺在里面，上面也只是简简单单地写着几个看上去挺别扭的字，米丽雅莉亚·哈乌(收)——一看就知道是出自那些不怎么用笔的ms驾驶员的手中。

信封的右下角一格扎夫特的红色标记让米丽心头一震，是他么?

她拆开最底下的那封(最早写的)：

米丽:

我也不知道是不是该这样称呼你，但见基拉他们都这么叫你所以也就这么称呼吧。我不知道为什么自己会给你写这封信，只因为刚才恰好路过信箱边上偶然看见有你的名字蓦然觉得心中似乎有些话想说。

感谢你在我生日那晚送的饭团，很香，真的。我曾说过你很像我的一个朋友，特别是眼睛，然而我似乎已经不可能再见到她了，战争，战争也似乎不可能马上结束，所以每当看到你我总会特别的亲切，呵，如果说我会留下的原因，那估计就是因为你那和她相似的眼神吧。

从来没有写过信，唯一的这信封也是从阿斯兰那里借来的，再看看自己刚才写的那几句话觉得很怪异，根本不像我，或许我已经真的不是以前的我了吧。

忽然不知道为什么会给你写这封信，如果你看得莫名就当一个陌生人在无聊吧。

提亚哥

米丽也确实如提亚哥信中所说，看得有些莫名但却让她想起了那个同样满天繁星的夜晚，她为他包了饭团，或许那时候更多的是为了感激他留下对大天使号的帮助吧，但现在呢？

可能是第一封信看得米丽有些莫名，所以她很快拆开了第二封信，令他吃惊的是，上面只有短短的两行字和一个署名。

结束了，回去了，霎那间发现自己错了，她是她你是你，而我所渴望看见的是你为我引导的眼神，从今天起一直渴望再见。再见，希望不是永别。

提亚哥



米丽看了看署名下的日期，正是他和阿斯兰，他们回PLANT的前几天。

"真是个混蛋，傻瓜。"米丽的脸庞被棕色的头发所掩盖着，声音是如此的沙哑，叹息间她望着手中第三封信。

"不是走了么，怎么还会有第三封信。"

她拆开了第三封信

米丽小姐：

我不知道你是否会收到这封信，因为我发现信箱并没有上锁，或许你根本就不知道自己有这么个信箱吧。或许你会很吃惊我会给你写这封信，或许是我多事吧，前几天提亚哥又问我借去了几张信封和信纸我知道他一定是给你写的信，如果我再没有猜错你并没有回复给他，我不知道该怎么说，但我知道提亚哥是个给人感觉很冷的人，但再冷的人也会有他热情的一面，我想你该就是那个点燃他热情的人。请原谅我的冒昧推测，但我真的很少看到郁闷的表情接二连三地出现在他的这个脸上，虽让我对他也并不怎么了解，但曾经相似的经历让我很想帮他什么，所以就给您写了这封信。也算是帮他转达一下他所不敢表达的一些感情吧，因为我知道他虽然有所转变但强烈的自尊心永远不会变，他始终不会最直接地表达心中的感情，如果可以我希望你给他一个回复，即使那意味着拒绝。

明天我们将跟永恒号一起回PLANT，祝你好运。

阿斯兰

"很多事，忘不了只好把它们锁住，直到你找到能开启他们的钥匙。"塞的话又一次回绕在米丽的耳畔。

提亚哥走了已经2天了，而多尔也已经离开4个月了，米丽总觉得对提亚哥有着感激对多尔有着依恋，但究竟两人谁是自己心中那个不断萦绕着的身影却总也搞不清，米丽望着手中的三封信走过医务室，看见了那个与提亚哥相逢的地方，那一次她真的想杀了他！

回到自己的房间，桌上的那张合影还依旧留在原地，那是与多尔的唯一留念。

米丽走到床边，抬头看着繁星的闪烁。她看见缥缈的夜空中，有人在对他笑，如此熟悉的脸庞没有死亡的痛苦，眼神中透露着更多的是一种鼓励。

"米丽，去找回那把开启失落心灵的钥匙吧，他是的。"他仿佛告诉米丽。

"多尔……"

"……在很多的时候，我们都可以百般抵赖。但是星空一定可以作证，那里只有我和你，那里我们没有秘密。或者这个世上没有一个人不孤独，或者你还有更多我见不着的泪水，我想过很多次要记录那个夜晚，因为那里只有我和你，因为你的悲伤只有我能够懂。"米丽合上日记本，取出信纸，重复着刚才对自己所说的话，把它带到星空的另一头。




文/便便



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。




# GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年9月1日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2005年9月12日 | 海贼王 伟大的战斗 | BANDAI | ACT |
| 2005年9月13日 | 马里奥网球ADVANCE | 任天堂 | SPG |
| 2005年9月13日 | 马里奥医生&魔法方块 | 任天堂 | PUZ |
| 2005年9月15日 | 超级机器人大战J | BANPRESTO | SRPG |
| 2005年9月15日 | Scurge Hive | Orbital Media | ACT |
| 2005年9月22日 | 螺旋粉碎机 轰震的钢钻 | 任天堂 | ACT |
| 2005年10月13日 | 通勤一笔 | 任天堂 | PUZ |
| 2005年10月13日 | 游戏王GX 目标决斗之王 | KONAMI | TAB |
| 2005年10月27日 | 超级火枪英雄 | SEGA | ACT |
| 2005年10月27日 | 国夫君 热血合集2 | ATLUS | ACT |
| 2005年12月31日 | 命令与毁灭 ADVANCE | TBA | RTS |
| 2005年冬 | 口袋妖怪不可思议的迷宫 红色救助队 | 任天堂 | ARPG |
| 2005年冬 | 洛克人EXE6 | CAPCOM | RPG |




# PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年9月1日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2005年9月1日 | 信长的野望 天翔记 | KOEI | SLG |
| 2005年9月1日 | BLEACH 魂之热斗2 | BANDAI | FTG |
| 2005年9月8日 | 洛克人DASH2 伟大的遗产 | CAPCOM | ARPG |
| 2005年9月15日 | 胜利十一人9 | KONAMI | SPG |
| 2005年9月15日 | 新纪幻想・SSⅡ UNLIMITED SIDE | IDEA FACTORY | SRPG |
| 2005年9月15日 | 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 猎人的领域 | BANDAI | FPS |
| 2005年9月22日 | 公主的王冠 | ATLUS | ARPG |
| 2005年9月22日 | 高达策略战 | BANDAI | SLG |
| 2005年9月29日 | 罪恶工具XX RELOAD | SEGA | FTG |
| 2005年9月29日 | 电车GO!POCKET 山手线篇 | TAITO | SLG |
| 2005年10月4日 | VR网球 | SEGA | SPG |
| 2005年10月20日 | 脑力训练员 | SEGA | ETC |
| 2005年10月20日 | 福福之岛 | SCE | ACT |
| 2005年10月27日 | 赏金猎人 | NAMCO | ACT |
| 2005年10月27日 | 漫画同人会 | AQUAPLUS | AVG |
| 2005年10月 | 挑战者们 | ATARI | ACT |
| 2005年10月 | SSX ON TOUR | EA | SPG |
| 2005年11月2日 | 机动警察 MINIPATO | BANDAI | AVG |
| 2005年11月23日 | 英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 | BANDAI | RPG |
| 2005年11月24日 | 噗呦噗哟 狂热2 啾 | SEGA | PUZ |
| 2005年12月8日 | 牧场物语 中秋之月 | MMV | SLG |

| 2005年秋 | KARAKURI | TECMO | ACT |
|---|---|---|---|
| 2005年秋 | 火爆飙车 | EA | RAC |
| 2005年秋 | 横行霸道:自由都市故事 | ROCKSTAR GAMES | ACT |
| 2005年 | 幻侠乔伊 热斗嘉年华 | CAPCOM | ACT |
| 2005年 | 怪物猎人 | CAPCOM | ACT |
| 2005年 | 罪恶工具 审判 | MAJESCO | ACT |
| 2005年 | 忍道 焰 | SPIKE | ACT |
| 2005年 | 真・女神转生 恶魔召唤师 | ATLUS | RPG |
| 2006年 | CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ | SQUARE ENIX | ARPG |
| 2006年春 | 樱花大战1&2 | SEGA | AVG |
| 未定 | 街霸ZERO3↑↑ | CAPCOM | FTG |
| 未定 | 合金装备ACID2 | KONAMI | ETC |

# NDS游戏发售表

# SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年9月1日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2005年9月8日 | 钻地大作战 | NAMCO | AVT |
| 2005年9月15日 | 逆转裁判 复苏的逆转 | CAPCOM | AVG |
| 2005年9月29日 | 三国志DS | KOEI | SLG |
| 2005年10月13日 | Londonian Gothics～迷宫之洛丽塔～ | MEGACYBER | ARPG |
| 2005年10月20日 | 口袋妖怪管理员 | 任天堂 | PUZ |
| 2005年10月20日 | 宝宝从哪来? | SEGA | ACT |
| 2005年10月20日 | 福星小子 无尽之夏 | MMV | AVG |
| 2005年10月20日 | 天堂独太2 命运的天枰 | SPIKE | AVG |
| 2005年10月20日 | 超级公主碧奇 | 任天堂 | ACT |
| 2005年10月27日 | 翼 年代记 | ARIKA | AVG |
| 2005年11月2日 | 乱划!幻侠乔伊 | CAPCOM | ACT |
| 2005年11月17日 | 冒险王比特 | BANDAI | RPG |
| 2005年11月24日 | 噗呦噗哟 狂热2 啾 | SEGA | PUZ |
| 2005年冬 | 索尼克 狂奔 | SEGA | ACT |
| 2005年 | 百战天虫DS | TEAM17 | ACT |
| 2005年 | 马里奥与路易RPG2 | 任天堂 | RPG |
| 2005年 | 马里奥赛车DS | 任天堂 | RAC |
| 2005年 | 罪恶工具DS | MAJESCO | ACT |
| 2005年 | 动物之森DS | 任天堂 | ETC |
| 2005年 | 新马里奥兄弟 | 任天堂 | ACT |
| 2005年 | 史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团 | SQUARE ENIX | ACT |
| 2005年1月26日 | BLEACH 驰骋苍天的命运 | SEGA | FTG |
| 未定 | 银河战士弹珠台 | 任天堂 | TAB |
| 未定 | 超级机器人大战 | BANPRESTO | SRPG |
| 未定 | 帝国时代 王者世纪 | MICROSOFT | SLG |
| 未定 | 银河战士 猎人竞技场 | 任天堂 | FPS |
| 未定 | 口袋妖怪 珍珠 | 任天堂 | RPG |
| 未定 | 口袋妖怪 钻石 | 任天堂 | RPG |
| 未定 | 最终幻想3 | SQUARE ENIX | RPG |
| 未定 | 最终幻想 水晶编年史 | SQUARE ENIX | RPG |

# 次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷




今年以来，游戏、动漫周边火爆异常。TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边风采。

## TOYS(1)

■定价：9.80元　　9月12日发卖




《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾！现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品更精彩，还有口袋限定版NDS大抽奖，呜哈！

## 口袋迷(2)

■定价：18元　　9月出版




再版，不一样！粉红色外包装盒更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！马上下单

## 高达SEED嘉年华(第二版)

■定价：28元　　最新上市发售




动新绿宝石共推出14首最新经典动画MTV完全版，双光碟，动新系列MTV广有声誉。本辑无论选材、配乐、剪辑、构想都日趋成熟。

## 动新绿宝石MTV

■定价：9.80元　　最新上市发售




一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

## 2005标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购




4月11日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

## 生化危机4完美体验典藏(第二版)

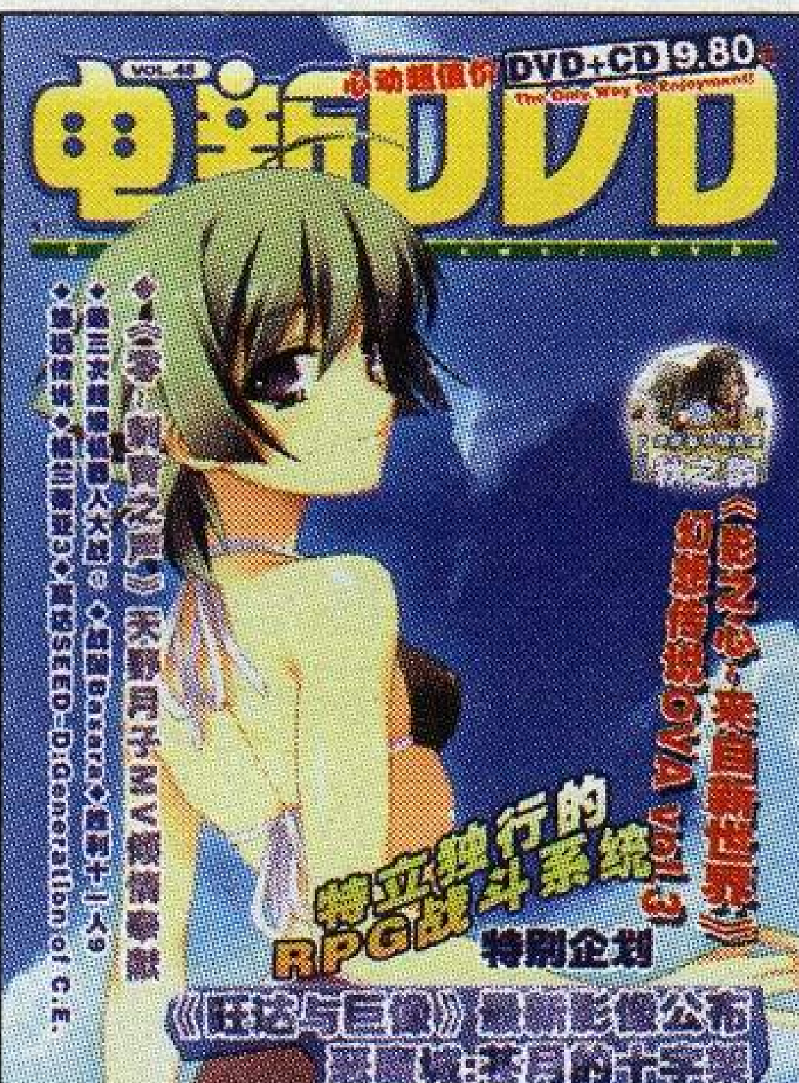
■定价：25元　　最后邮购机会




动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV。真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵

## 动感新势力钻石DVD

■定价：24元　　接受邮购




《旺达与巨像》最新影像公布。本期恶魔城、零·刺青之声、第三次机器人大战α、战国Basara、胜利十一人9等多款大作，附赠音乐CD，超值劲爆。

## 电玩新势力(48)

■定价：9.80元　　9月下旬出版




与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，6本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值，珍藏佳品

## 动新2004年合集(下)

■定价：50元　　现接受邮购

**电子游戏软件**

2005年第1～19期　9.80元

**动感新势力**

27、28、29、31期　9.80元

**电子天下·掌机迷**

第19期、21、22、24、26、27、29～41期　9.80元

**电玩新势力DVD**

| 品名 | 定价 |
| --- | --- |
| 33～35、38～48期 | 9.80元 |
| TOYS(1) | 9.80元 |
| 林青慧的漫画教室 | 30元 |
| 高达SEED嘉年华(第二版) | 28元 |
| 口袋迷(2) | 18元 |

| 品名 | 定价 |
| --- | --- |
| 动新白金DVD | 24.80元 |
| 名侦探柯南主题歌精选集(少量) | 22.80元 |
| 电新蓝宝石MTV (少量) | 9.80元 |
| 动新2004年合集(下) | 50元 |
| 游戏的设计与开发 | 50/57(精装)元 |

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

次世代传媒 VGAME.CN

# 次世代商城

**经典周边再汇集，动漫魅力无限放！**
**2005年——全新的面貌，不变的诚信**

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

**每张汇单邮费一律10元！**

本次商城又带来了更多更精彩的新商品！首推SEED女主角系列，每款的组装契合度都没话说。天上天下系列则更加强调动感和诱人的姿态。网王的两款拎包也颇为青春，与朋友一起购买或者送人都很划算哦。






¥35 编号：2349

### 网球王子时尚拎包（蓝）

●清爽的蓝色网王拎包，印有龙马的Q版形象。红蓝相间的提带宽窄适中，拎背皆可。包的两侧装有按扣，可以用来调节包的宽度，相当实用。

### 网球王子时尚拎包（灰）

新款上市

●大小约为32cm×26cm×12cm，与蓝色版款式相同。大方的淡灰色更加好配衣服，出门时无需多作选择随手拎走就可以适用于各种场合。




¥35 编号：2350



新款上市

### 死神随意扣4件组

●扣牌直径约为1.8cm左右，线条清晰做工精细，可轻松扣在衣服、书包、手机或者钥匙环上。

¥28 编号：2361



新款上市

¥35 编号：2372

### 幽游白书随意扣5件组

●超经典作品《幽游白书》的周边，包括幽助、藏马、飞影、小阎王和小波共5款，每个人的表情活灵活现完全再现原著韵味，D字扣设计佩戴起来也更加方便。



新款上市

### SEED女主角5系列 5件组

●拉克丝、卡嘉丽、美玲、史黛拉、露娜5位SEED女主角以经典造型登场，举手投足间的人物魅力100%展现。其中史黛拉和霍克姐妹还附有包括头部在内的替换配件！

¥69 编号：2394



新款上市

¥69 编号：2383

### 天上天下FIGURE SERIES PART1 5件组

●大暮维人原作劲爆《天上天下》的女主角系列，包括真鱼、五十铃绘美、真夜、小真夜、亚夜5款，表情造型还原度超强！特别是可爱的小真夜和华丽的亚夜热力推荐。

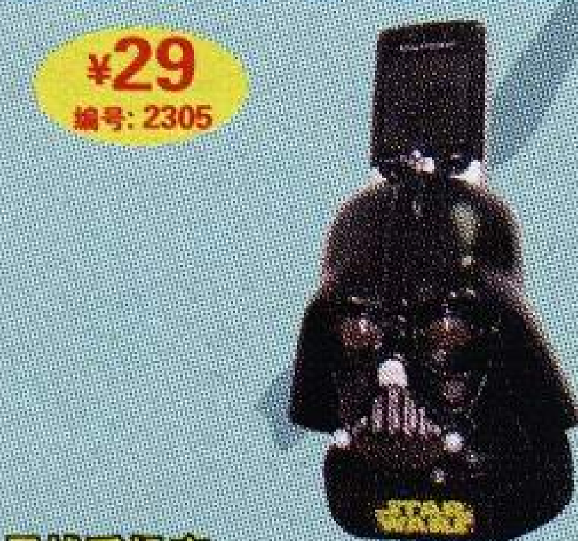
¥19 编号：2316




### 头文字D休闲帽

●看过《飘移族头文字D》的人对这顶帽子应该不陌生吧，这就是拓海在加油站打工时所戴的帽子。帽子本身的红色非常正，配上白色电绣LOGO，效果超抢眼。

¥29 编号：2305




### 星战手机座

●黑武士达斯·维德大人的头像手机座！刻画表现完美，绒布面底座，全身散发着黑色的光泽，用来放手机真是酷味十足，高约13CM左右，推荐！




### 机动战士高达SEED THE HYPER系列

●包括脉冲高达FORCE形态、脉冲高达SWORD形态、正义高达、自由高达四款，重现了《高达SEED》系列中令人印象深刻的经典场面，高约16CM左右，超魄力真实立体化！

¥79 编号：2327




### 阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组

●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。

¥39 编号：2260



¥39 编号：2271

### 高达SEED小毛巾套盒四件组

●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角铺在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。



¥15 编号：2338

### 变形金刚金属徽章2件组

●汽车人与霸天虎的战争将再度在你我之间点燃。

# 编者手记

文/暗凌

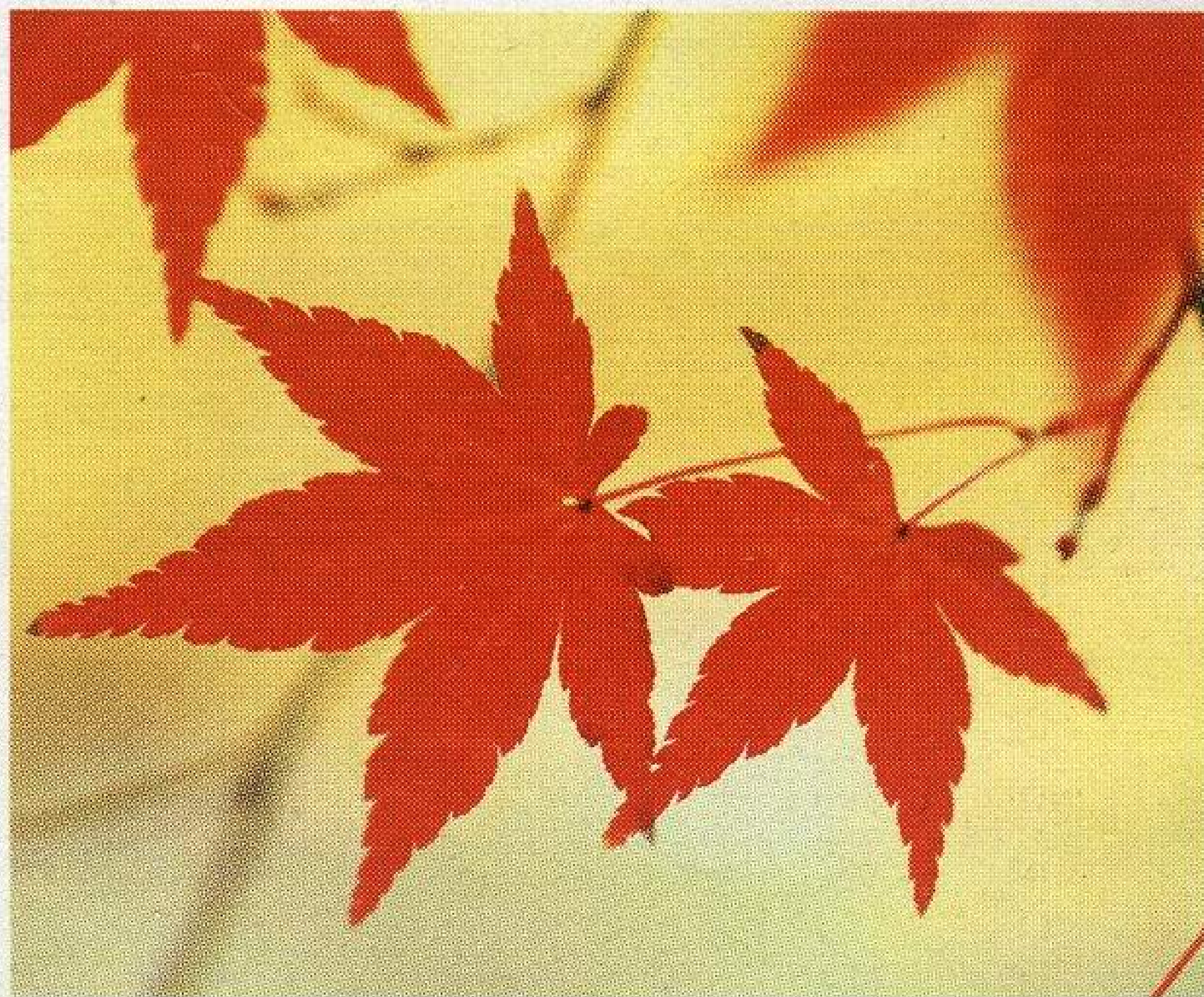
前段时间买游戏的时候和BOSS小聊了一会儿，提起GBM即将发售，我问BOSS是不是打算第一时间进货，出乎意料的是人家居然说那东西有多少人买啊，不知道大家对GBM的售价有什么看法呢？我的个人观点是这个价格比较合适，虽然以前有过传闻说是售价49美元，但是考虑到技术和成本因素，GBM的定价与GBA差不多是不可能的吧。记得GBM刚公布的时候，我也是第一眼见到的时候就被吸引住了，当时还笑称要买一个回来当手机链来用，很多读者朋友们也对它情有独钟吧。GBM的背光亮度可调节是我一直期待的改进，以前玩SP的时候总觉得有前光的画面效果不够好，由于前光是从下面照射上来的，屏幕下部比上部亮，我还经常把SP当手电筒用，相信也有不少朋友这么用过吧，笑。后来有了NDS，又觉得在很黑的环境中玩游戏时屏幕太刺眼，因此一直希望能调节掌机背光亮度，GBM甚合我意啊！

《恶魔城 苍月的十字架》已经发售了，《机战J》发售在即，《口袋妖怪》新作的消息接二连三公布，什么时候才能有新的《火炎纹章》呢？前段时间第四遍温习《全金属狂潮》的时候，翔武和方舟一直试图说服我玩机战，不过两个人都失败了，虽然我喜欢看全金属，虽然我喜欢里面的机体，虽然我迷S · RPG游戏，但是我不喜欢那种被压扁到二头身或三头身的机体啊，还是继续专心期待FE好了。

周围有认识的人喝了一瓶可口可乐就中了大奖，周末的时候去了一趟香港迪士尼三日游，再看每天喝可乐的方舟，怎么就没这么好的运气中奖呢？呀，方舟你不要这么看着我，我知道你已经中了很多奖了，但都只是魔兽时间一小时而已嘛。你为什么还看，好吧，我知道了，喝完这瓶可乐我会把盖子给你的。

细心的读者上期就已经发现了吧，凡是在任性贴图区刊登画稿的作者都可以获得我们送出的小礼物，所以请大家踊跃来稿吧，the more the better。

每天早上步行上班的途中不再觉得阳光灼热，还能享受到习习凉风，才醒悟现在已经进入秋季了。忆起前年秋天和同宿舍的几个MM去香山，一行人走山路爬到山顶，浑身尘土狼狈不堪，不过沿路风景实在美不胜收，不由心旷神怡，兴致大好。下山以后还买了棉花糖一边走一边吃，同时还要躲避MM的偷拍，不过最后还是中招了，可是万没想到装胶卷的时候没装好，冲映照片时全部报废，虽然遗憾，但是此行却留下深刻的回忆。学生朋友们又要开始繁忙的学业了吧，希望大家能学习游戏两不误！





# 口袋YoYo

快来得到属于你的口袋精灵球吧

## 超值赠品 炫出你的口袋妖怪世界

惊喜价 18元





「图片仅供参考」




口袋妖怪限定版
NDS大抽奖







224页豪华读本

## 9月下旬全国上市

国内最强口袋妖怪读物
详细内容请见下期广告